ВСЕ ТАЙНЫ MEDAL OF HONOR

ГЕРОИЧЕСКИЕ*КОМПЬЮТЕРНЫЕ*И*ВИДЕО*ИГРЫ

#04(109) февраль 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

TEKKEN 4

ЧЕТВЕРТЫЙ РАУНД СУПЕРХИТА



РЫЦАРИ МОРЕЙ

СОЛЕНЫЙ ПРИВКУС РОМАНТИКИ

40 обзоров

120 страниц

2 новых рубрики

ИГРЫ:

Colin McRae Rally 3,
Capitalism 2,
Darkened Skye,
Will Rock,
Serious Sam: Second Encounter,
Final Fantasy XI,
Space Channel 5 Part II,
Jet Set Radio Future,
Super Smash Bros. Melee,
LotR: Fellowship of the Ring,
Demon World: Dark Armies

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Medal of Honor: Allied Assault,
Myth III: The Wolf Age

ПОСТЕРЫ:

Serious Sam: Second Encounter,
"Рыцари морей"

+ЭМУЛЯТОРЫ

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 04>


LG
Digitally yours
ЖИТЕЛИ СЕТИ,
СМАХНИТЕ СЛЕЗЫ УСТАЛОСТИ С ГЛАЗ !
ЗАСТРАХУЙТЕ ВАШЕ ЗРЕНИЕ !
Вы много работаете
за компьютером ?
Ваши глаза быстро устают ?
Мониторы LG FLATRON.
Плоский экран.
Страховой полис для ваших глаз!


для тебя и твоих безбашенных друзей
ХУЛИГАН
№1-апрель-2002
http://www.xyligan.ru
Первый номер в продаже с 26 марта
Нанотехнологии бессмертие уже завтра 12
Уличные гонки жажда скорости 25
Московские морги реальный взгляд изнутри 38
КАК СТАТЬ СЕКТАНТОМ репортаж из Питера 49
Один день из жизни драг-дилера подробно, час за часом 78
(game)land

В НОМЕРЕ

04(109) февраль 2002
WWW.GAMELAND.RU

NEWS

ХИТ?

PREVIEW

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС 014

ЭМУЛЯТОРЫ 018

WARLORDS UNIVERSE 022

ГЕЙМЕРСКИЙ СЛОВАРЬ 026

ЗВЕЗДЫ

REVIEW

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD ФОРМАТ А2.





ONLINE

КИБЕРСПОРТ

ЖЕЛЕЗО

ТАКТИКА

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР





EDITORIAL

Начнем с цифр. Наверняка вы обратили внимание на солидный объем журнала. Он разросся аж до 120 полос, что является своего рода рекордом посткризисных лет. На этих просторах мы легко разместили более 40 обзоров, то есть в номере представлено минимум четыре десятка свежих игр.

Мы представляем на ваш строгий суд две новых рубрики: мини-обзоры (вместе со "Склепиком Назарова"), а также раздел "Железа" - Hi-Tech Zone. В мини-обзорах мы будем рассказывать об играх, не претендующих на развернутое повествование, суть которых можно передать несколькими лаконичными фразами. Ну а в "Склепик" попадут мертворожденные проекты - прямиком к нашему уважаемому и заслуженному патологоанатому, господину Назарову. Он и зачитает некролог.

В самом центре (кстати, аккурат по скрепки!) обосновалась вторая часть Геймерского словаря под редакцией Сергея Овчинникова. В следующем номере мы опубликуем финальную часть, тем самым позволив вам собрать настольный фолиант настоящего геймера. Список спецматериалов открывает очень интересное путешествие в прошлое и настоящее игр - аналитическо-ретроспективная статья "Технический прогресс на службе игровой индустрии". А серию публикаций об игровых вселенных продолжит материал Warlords Universe.

Держите связь и оставайтесь в центре событий!

Безраздельно ваш,
Юрий Поморцев

На обложке: "Рыцари Морей" — один из самых ожидаемых российских проектов. Он исполнен романтикой морских приключений и опасностью дальних странствий... Mary Queen of chance — will they find you?

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ | ВИДЕО | СТАТЬИ | ИНТЕРНЕТ | SPECIAL | ПАТЧИ | ПРИМОЧКИ | E-SHOP | ИНФО

ДЕМО-ВЕРСИИ
Space Empires IV Gold;
NASCAR Racing 2002 Season

ВИДЕО
Chaser;
Darkened Skye;
Vampire Night (3 ролика);
Armored Core 3;
Space Channel 5: Part 2;
The Lord of the Rings;
Metroid Prime;
Tony Hawk's Pro Skater 3;
Wildarms 3;
Jet Set Radio Future;
Resident Evil: Ground Zero

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 20 статьям номера;
Wallpapers Medal of Honor: Allied Assault (6 шт.);
Wallpapers O.R.B. (7 шт.);
Wallpaper Sega;
Wallpapers Warlords Battlecry II (8 шт.);
Warlords Battlecry II Music (2 темы)

WALLPAPERS
Unreal 2 (7 шт.);
Baldur's Gate: Dark Alliance;
Settlers IV (3 шт.);
Dead or Alive 3 (2 шт.);
Final Fantasy X (10 шт.);
Master Rallye (3 шт.);

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament – Strike Force 1.70;
Unreal Tournament – Tactical Ops v.2.2.0;
Unreal Tournament: Tactical Ops – Official Map Pack 1;
Unreal Tournament: CTF-FIFA;
Unreal Tournament: CTF-FinalFace;
Unreal Tournament: DM-Outland

СТАТЬИ
FIFA Series;
Ultimate Paintball Challenge

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Записи игр Starcraft: Brood War (43 демки);
M.A.M.E.;
«Казаки» – Редактор карт и миссий

ПАТЧИ
Unreal Tournament v436 Patch;
Ил-2 Штурмовик v.1.03a;
Beach Head 2002 v1.0;
Comanche 4 v1.0.1.13;
Europa Universalis 2 v1.02;
Intensity XS v1.5;
Kohan: Ahriman's Gift v1.3.2;
Max Payne v1.05;
Medal of Honor: Allied Assault v1.10;
Midtown Madness 2 v1.1;
Moto Racer 3 v1.1;
Operation Flashpoint v1.42;
Real War v1.5;
Return to Castle Wolfenstein v1.1;
Search and Rescue 3 v1.01;
Starships Unlimited: Divided Ground v1.1;
Tropico v1.07

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	???
03 обложка	???
04 обложка	1С
01	Журнал "Хулиган"
05	Ф-Центр
07, 09, 11, 13, 21, 25	1С
17	Полигон
27, 97, 99, 101, 113	E-Shop
31, 43, 45, 55, 69, 83	Руссобит-М
37	Бука
41	E-Photo
57	МДМ-кино
47, 49, 51, 87	Media2000
89	Журнал "Мобильные компьютеры"
95	Журнал "Official PlayStation Россия"
102	Спецвыпуск журнала "ХАКЕР"
103	АБКП
111	Журнал "Total DVD"
115	Журнал "ХАКЕР"
116	(game)land-сайт
117	Schick

СТРАНА ИГР

№04 (109) февраль 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* редактор видео
Максим Заяц *lited@gameland.ru* лит.редактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор
Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Миша Огородников*

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS: HOT DATE	ELECTRONIC ARTS
2.	HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	ELECTRONIC ARTS
3.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
4.	ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES
5.	ZOO TYCOON	MICROSOFT
6.	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION
7.	THE SIMS: LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS
8.	EMPIRE EARTH	VIVENDI-UNIVERSAL
9.	BACKYARD BASKETBALL	INFOGRAMES
10.	CIVILIZATION III	INFOGRAMES

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1.	GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PS2	↑
2.	FINAL FANTASY X	SQUARE EA	PS2	↑
3.	NBA 2K2	SEGA	PS2	↑
4.	MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
5.	HALO	MICROSOFT	XBOX	↑
6.	METAL GEAR SOLID 2	KONAMI	PS2	↓
7.	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES	PS2, XBOX	↑
8.	AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
9.	MARCH MADNESS 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2	↓
10.	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	SONY	PS2	↑
11.	BLOOD WAKE	MICROSOFT	XBOX	↑
12.	ACE COMBAT 4	NAMCO	PS2	↑
13.	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2	↓
14.	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA	↓
15.	SUPER SMASH BROS MELEE	NINTENDO	GC	↓

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	GRAND THEFT AUTO 3	TAKE 2	PS2	↑
2.	MAX PAYNE	TAKE 2	PS2, PC	↓
3.	HARRY POTTER AND PHILOSOPHER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	PC, PSONE, GBA, GBC	●
4.	FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2, PSONE, PC	↑
5.	007: AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
6.	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2, PSONE	↓
7.	PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	PS2	●
8.	DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE	SONY	PS2	↑
9.	THE SIMS: HOT DATE	ELECTRONIC ARTS	PC	↓
10.	CRAZY TAXI	ACCLAIM	PS2	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO	SONY	PS2	●
2.	MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZION	BANDAI	PS2	●
3.	MOMOTAROU DENTEI X	HUDSON	PS2	●
4.	SUPER SMASH BROS. MELEE	NINTENDO	GC	↑
5.	CRASH BANDICOOT 4	KONAMI	PS2	↑
6.	ANIMAL FOREST +	NINTENDO	GC	●
7.	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	PS2	↓
8.	BRAVO MUSIC: FAMOUS MUSIC EDITION	SONY	PS2	↑
9.	JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY	SONY	PS2	↑
10.	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	GBA	↑

Американские хит-парады демонстрируют в этом месяце поразительную стабильность. С прошлых выпусков практически ничего не изменилось – сказывается отсутствие новых релизов. Medal of Honor: Allied Assault пока не успела попасть в списки продаж, так что не удивляйтесь ее отсутствию в чартах. Бестселлеры PC практически поровну поделены между двумя издательствами – Electronic Arts и Infogrames, и лишь короткими вспышками в него вклиниваются Activision и Vivendi-Unversal. В Японии после завершения всех новогодних праздников продажи видеоигр резко снизились, и даже выход Gran Turismo Concept 2001 не смог оживить ситуацию. Expansion Pack к проданному 1,7-миллионным тиражом GT3 разошелся в скромном количестве 300 тысяч копий. Несколько охладел и пыл японцев относительно GameCube – продажи консоли упали до цифры 20,000 в неделю (в то время как у PS2 сохранились высокие показатели в 60-80 тысяч), а Smash Bros Melee, перевалив за миллионную отметку, пока не собирается прыгать выше. Общий тираж Pikmin составил уже 450 тысяч копий, а вывалившийся из двадцатки MGS2 закончит свое японское турне с показателем порядка 850,000 экземпляров. В Америке у GameCube также далеко не все в порядке. Из-за внезапного всплеска интереса к приставке в Японии, Nintendo до сих пор не смогла обеспечить достаточных поставок консолей в магазины. Еженедельно поставляется лишь около 20 тысяч приставок, что мешает и продажам игр – в двадцатке остался лишь Smash Bros., занимающий пятнадцатую позицию, в то время как Halo продолжает оставаться в первой пятерке продаж.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- ● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА ПРЕЖНЕМ МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ



В ритме будущего !
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation
intel inside pentium 4
Компьютеры "МИР" на базе процессоров Intel® Pentium® 4
Модель "Эксперт" - универсальная модель для дома, офиса, школы на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,3 Ггц
Модель "Игрок" - студия Ваших увлечений: игры, музыка, кино на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,5 Ггц
Модель "Продюсер" - цифровая лаборатория для Ваших идей на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,7 Ггц
сертифицированы Росстандартом
30 часов тестирования
гарантия на системные блоки 2 года
предустановка лицензионного программного обеспечения
гарантийное обслуживание и послегарантийное сопровождение
Компьютер любой конфигурации под заказ БЕЗ ПРЕДОПЛАТЫ !
Ф ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ МИР
www.fcenter.ru
Салоны-магазины
"ВДНХ"
ВВЦ, пав.№71 и пав.№2 ТК "Регион"
тел.: (095) 785-1-785
"Улица 1905 года"
ул. Мантулинская, д.2
тел.: (095) 205-3524
"Бабушкинская"
ул. Сухонская, д.7а
тел.: (095) 472-6401

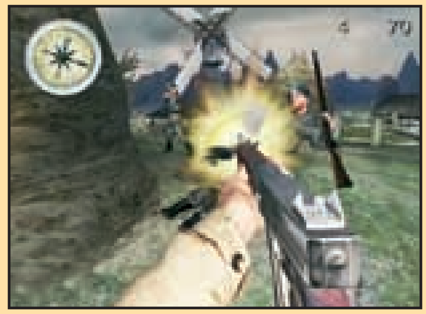
ELECTRONIC ARTS НА ЛИНИИ ФРОНТА

PC PS2

Компания Electronic Arts сообщила о своих отличных финансовых результатах, заработав в третьем квартале более 132 миллионов долларов (прирост 50%) при общих продажах в 832 миллиона. Одной из причин этого грандиозного успеха были названы игры сериала Harry Potter, которые были проданы на мировом рынке в количестве, превышающем 7 миллионов экземпляров. Наверняка к спискам бестселлеров добавится и только что выпущенная Medal of Honor: Allied Assault (читайте детальный обзор и полное прохождение в этом номере – прим. ред.). Что касается второго проекта под маркой Medal of Honor, Frontline для PlayStation 2, выход игры был перенесен с марта на 6 июня этого года, на так называемый D-Day, чтобы приурочить игру к пятьдесят восьмой годовщине высадки Союзных войск в Нормандии. Вместе с печальными новостями Electronic Arts сообщила и радостные – работа над игрой практически завершена, в доказательство чего были опубликованы первые высококачественные скриншоты. MoH: Frontline выглядит значительно лучше, чем Allied Assault, во многом благодаря использованию абсолютно нового движка, полностью оптимизированного для PlayStation 2. Детализированные городские пейзажи, отличные модели и анимация персонажей должны сделать Frontline одной из самых высококачественных в графическом плане игр на PS2. Созданием проекта занимается студия EALA, бывшая DreamWorks Interactive, которая сделала и первые две серии Medal of Honor для PS one. До нас также дошли слухи о том, что, возможно, Electronic Arts выпустит Frontline в Европе несколько раньше американской даты, не исключено, что даже в марте, как и планировалось ранее. В этом случае мы станем свидетелями редкого события – европейской мировой премьеры настоящего суперхита. Однако подчеркиваем – информация пока не подтверждена.



???
???



SHORTNEWS

КИНА БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ

Компания Square сообщила о том, что продажи десятой серии Final Fantasy на PS2 перешагнули отметку в четыре миллиона экземпляров. Из них 2,5 миллиона были проданы в Японии и 1,5 миллиона - за первый месяц продаж в Америке. Несмотря на столь впечатляющие результаты, Square все равно закончит очередной финансовый год с убытками в объеме порядка 130 миллионов долларов, доставшимися "в нагрузку" к провалившемуся кинопроекту Final Fantasy: Spirits Within.

РЕИНКАРНАЦИЯ РЕЗИДЕНТА

Издательство Capcom, не так давно шокировавшее игровую общественность объявлением эксклюзивности сериала Resident Evil для платформы GameCube, раскрыло новые подробности римейка первой части RE, который выйдет в свет 22 марта 2002 года. Игра будет поставляться на двух mini-DVD, а общий объем данных, занимаемых новым Biohazard, составит более 2,5 GB. Такие размеры объясняются большим количеством предварительно отрендеренной графики, массой видеороликов и качественной озвучкой.

НАШИ ДОРОГИЕ ПРИСТАВКИ

Игровая приставка GameCube, по сообщениям Nintendo, может в скоре сменить родину. Компания рассматривает возможность переноса производства консоли из дорогой Японии в дешевый Китай, что еще больше снизит и без того относительно невысокую стоимость GameCube. Сегодня каждый проданный GC обходится Nintendo примерно в 220 долларов. Для сравнения, Sony продавала PS2 с потерей 80-100 долларов, а Microsoft каждый Xbox обходится аж в $440.

НЕ КАК ГОРЯЧИЕ ПИРОЖКИ, НО ВСЕ ЖЕ...

На конец января общие объемы продаж игровых приставок нового поколения в США, согласно данным консалтингового агенства Credit Suisse First Boston, составили 1,4 миллиона экземпляров для Nintendo GameCube, 1,6 миллиона для Microsoft Xbox и 7,2 миллиона для PlayStation 2.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 ФЕВРАЛЯ – 15 МАРТА 2002

15.2	GUNVALKYRIE	Sega	Xbox
15.2	The Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda	Xbox
15.2	Shadowman: 2nd Coming	Acclaim	PS2
18.2	State of Emergency	Rockstar	PS2
19.2	Jet Set Radio Future	Sega	Xbox
19.2	New Legends	THQ	Xbox
20.2	18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim/Sega	GC
20.2	Smashing Drive	Namco	GC
21.2	Broken Sword Advance	BAM	GBA
26.2	Crash Bandicoot: Big Adventure	Vivendi-Universal	GBA
26.2	Command & Conquer: Renegade	EA	PC
26.2	Pac-Man World 2	Namco	PS2
26.2	Mafia: City of Lost Heaven	Take2	PC
27.2	Jeremy McGrath's Supercross World	Acclaim	GC
28.2	Xenosaga: Der Wille Zur Macht	Namco	PS2 (JP)
01.3	Herdy Gerdy	Eidos	PS2
02.3	King's Field: Ancient City	Agetek	PS2
04.3	Zone of the Enders: The Fist of Mars	Konami	GBA
05.3	Gauntlet: Dark Legacy	Midway	GC
05.3	Sega SportsNBA 2K2	Sega	Xbox
05.3	ESPN X Games Snowboarding	Konami	Xbox
05.3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA
11.3	Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	PS2
11.3	Eternal Darkness	Nintendo	GC
11.3	Pac-Man World 2	Namco	GC
12.3	Transworld Surf	Infogrames	PS2
12.3	EA BIG Sled Storm	EA	PS2
12.3	Pirates: Legend of Black Cat	EA	Xbox
12.3	Spyhunter	Midway	GC, Xbox
12.3	Hot Shots Golf 3	Sony	PS2

GAMECUBE НА ПУТИ В ЕВРОПУ



Компания Nintendo, долго испытывавшая терпение европейских игроков, отказываясь сообщать подробности запуска GameCube в этом регионе, на днях сделала важный анонс. Масштабы амбиций Nintendo на европейском рынке поражают воображение. Впервые в истории игровая приставка стартует за океаном примерно по такой же стоимости, что и в Америке, а сам старт сопровождает солидное количество игровых проектов. Европейский (а значит, и российский, поставляемый компанией «Новый Диск») GameCube появится в европейских странах 3 мая 2002 года. Благодаря введению новой валюты Евро и торговой интеграции Европейского Союза, приставка будет продаваться по единой цене в 249 Евро ($214) на всех территориях, кроме Великобритании, и России, разумеется. В Англии цена составит 150 фунтов стерлингов ($217). Что касается подробностей запуска новой системы Nintendo в нашей стране, их мы сообщить пока не можем, однако предполагаем, что цена на PAL-машину составит порядка 300-330 долларов. Адаптированный для европейского рынка GameCube будет иметь несколько технологических отличий от своих почти идентичных японских и американских собратьев. Помимо работы от 220-вольтной сети и смены телевизионной системы, GameCube будет снабжен и возможностью работы в режиме 60 Hz на телевизорах, снабженных мультисистемными декодерами. А вместо поддержки цифровых стандартов HDTV (малораспространенных в Европе) будет работать гораздо более полезная возможность качественного подключения по композитным SCART-кабелям. Вместе с приставкой в продажу поступят сразу 20 игровых проектов, среди которых Luigi Mansion, WaveRace, Tony Hawk 3, Sonic Adventure 2 Battle и Rogue Leader. Как и в случае с Америкой и Японией, два главных хита, Pikmin и Smash Bros., появятся в продаже спустя несколько недель. Ближе к концу лета выйдут также Eternal Darkness и StarFox Adventures, а где-то в сентябре ожидается Mario Sunshine. В первый же день Nintendo планирует поставить на европейский рынок 1 миллион консолей – это абсолютный рекорд всех консольных премьер. К примеру, Microsoft откладывает на собственный старт, который состоится 15 марта, лишь 300 тысяч Xbox. Кроме того, GameCube станет самой дешевой из трех приставок нового поколения на европейском рынке, и будет продаваться по цене, вдвое меньшей, чем Xbox. При такой агрессивной политике у Nintendo появляются хорошие шансы завоевать себе значительную нишу на европейском рынке, который пока не проявлял благосклонности к продукции японского гиганта.





GAMEBOY ADVANCE ДЕШЕВЕЕТ

Nintendo GBA

В тот же самый день, когда были объявлены подробности европейского старта GameCube, Nintendo сообщила журналистам и еще одну удивительную новость. Стартовавшая немногим более полугода назад портативная игровая система GameBoy Advance неожиданно упала в цене, причем одновременно по всему миру. Начиная с 1 февраля, GBA будет стоить $79 в Америке, Y8800 в Японии и E99 на европейских рынках. В среднем снижение составило 20% – оно должно еще больше подогреть и без того нешуточный спрос на портативную приставку во всем мире. За неполный год присутствия на рынке, Nintendo удалось продать 12 миллионов GBA, что делает систему обладателем рекорда скорости продаж среди игровых приставок. Снижение цены компания объясняет производственными успехами, а также удешевлением основных компонентов. Не секрет, что несколько месяцев назад Nintendo поменяла партнера по производству LCD-экранов для GBA, и теперь вместо Sharp их производит корпорация Matsushita. Помимо этого, компания также объявила о некотором снижении цен на игровые картриджи для GBA, примерно на 10-15%, – опять-таки благодаря низким ценам на ROM-память.



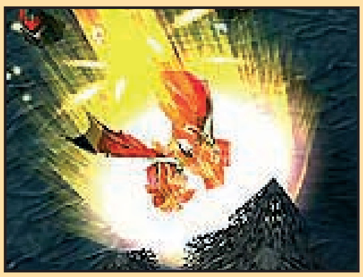


ГНОМЫ
INNONICS
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
ГНОМЫ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



ЗНАКОМСТВО
С НОЧНЫМИ ЭЛЬФАМИ

Работа над WarCraft III, по рапортам разведчиков, подходит к завершению. Группа локализаторов компании «Софтклаб» уже трудится над переводом игры на русский язык для одновременного выхода лицензионной русской версии с мировой премьерой, а Blizzard продолжает «наводить марафет» в балансе игровых рас и дразнить игроков новыми скриншотами. Сегодня – премьера самой таинственной из четырех рас WarCraft III: Reign of Chaos – Night Elves. Долгое время никто не имел ни малейшего понятия о том, как будут выглядеть эльфы в мире WarCraft. По этому поводу ходили самые безумные слухи. Blizzard предпочитала отмалчиваться, демонстрируя на выставках и показывая в скриншотах исключительно орков и людей. Результат снятия завесы тайны удивил практически всех. На уникальном скриншоте, который на днях появился на официальном сайте, показаны основные строения Эльфов, которые выглядят на манер Энтов во «Властелине Колец». Было бы забавно, если бы эти «пеньки с глазами» умели передвигаться. Кстати, параллели с Толкиеновской Вселенной небезосновательны – у Blizzard Ночные Эльфы, как и Энты у Толкиена, – древнейшие существа, ведущие «растительный» образ жизни. Особенно нам понравились фонарики в ушах «живого здания» на переднем плане... Неофициальная (и даже где-то секретная) дата выхода WarCraft III – конец июня 2002 года.



???????????????????
??????????????
???????????????????????



LUCASARTS
ВОЗВРАЩАЕТСЯ К ИНДИАНЕ ДЖОНСУ

Несколько недель тому назад будущие создатели четвертой серии фильма Indiana Jones, Джордж Лукас (George Lucas), Стивен Спилберг (Steven Spielberg) и Харрисон Форд (Harrison Ford) подтвердили свою решимость создать еще одну серию приключений великого археолога. Indiana Jones 4 будет, по всей видимости, снят в 2003 году и выйдет на экраны в мае 2004-го. Игровое подразделение империи Лукаса, компания LucasArts также внезапно вспомнила о любимом герое и объявила о том, что вместе с командой Collective Entertainment (создатели Buffy The Vampire Slayer, читайте наше интервью в 03(108) номере «СИ» – прим. ред.) к осени этого года будет завершена еще одна игра сериала Indiana Jones. Это не будет ни сиквел недавней Infernal Machine, ни продолжение старой великолепной приключенческой игры Fate of Atlantis. Если учитывать жанр Buffy, скорее всего, нас ждет классический action без сложных головоломок с сильной графической составляющей. Игра выйдет как на PC, так и на всех консолях нового поколения.



??????????????????
?????????
??????????????

Вместе с объявлением Indiana Jones (официального названия проект пока не получил), LucasArts также сообщила прессе и о том, что известная по работе над MDK и Giants: Citizen Kabuto студия Planet Moon работает для LucasArts над особым, пока секретным юмористическим проектом. Никаких подробностей по этому поводу, увы, сообщено не было.

SAKURA WARS:
И НАШИМ И ВАШИМ

Компания Sega собирается выпустить в Японии 14 марта четвертую серию культового сериала Sakura Wars. Вместо ожидавшейся версии игры на PlayStation 2, Sega решила выпустить новую Sakura Wars на официально мертвом Dreamcast. Это решение объясняется тем, что четвертая серия завершит определенный этап в истории игры и послужит грандиозным финалом предыдущих трех серий. Sakura Wars обязательно появится на PS2, но уже в другом виде и другом воплощении. Действие Sakura Wars 4: Maiden Falls in Love, в которой будут участвовать все без исключения персонажи трех последних серий, вновь будет происходить в Токио, а боевая система, графический облик и качество роликов будут напрямую заимствованы из великолепной третьей части игры.

SEGA АНОНСИРУЕТ НОВЫЕ ПРОЕКТЫ НА XBOX И PS2

На днях издательство Sega подтвердило слухи относительно того, что следующая серия знаменитой игры Crazy Taxi уже некоторое время находится в разработке для платформы Xbox. Crazy Taxi 3, работа над которой идет на студии Hitmaker, выйдет в свет к концу этого года и будет снабжена помимо абсолютно нового графического облика еще и массой дополнительных режимов, секретных трасс и городов, а также, возможно, онлайновой составляющей.

Вторым анонсом Sega стал порт великолепной Dreamcast'овской ролевой игры Skies of Arcadia, которая была создана компанией Overworks под руководством продюсера Phantasy Star и небезосновательно считается наследницей этого легендарного сериала. К сожалению, несмотря на прекрасную графику, впечатляющий сюжет и качественную боевую систему, игра не смогла добиться внушительной популярности ни в Японии, ни в Америке. Переводя проект на PlayStation2, Sega дает великолепному проекту еще один шанс. В игре будут сделаны лишь косметические изменения, касающиеся некоторых спецэффектов. Кроме того, заявлено увеличение количества секретов (которых и так было достаточно в этой гигантской игре). Выход Skies of Arcadia намечен на лето.

ИТОГИ КОНКУРСА СПЕЦВЫПУСКА ПО «ДЕМИУРГАМ»

С момента выхода спецвыпуска по игре «Демиурги» до подведения итогов конкурса пришлось ждать почти три месяца - поток писем с правильными (и не совсем) ответами никак не хотел иссякать. На этот раз ответы можно было присылать и по e-mail, что, разумеется, значительно удобнее и быстрее обычной почты. Чтобы не ставить в заведомо проигрышное положение тех читателей, которые по разным причинам не имели доступа к Интернету, мы оценивали лишь полноту и правильность ответов вне зависимости от даты их поступления. Но стоит отметить, что победители конкурса справились с заданием раньше остальных.

Хотелось бы немного прокомментировать полученные ответы. Почему-то больше всего сложностей вызвал вопрос о количестве игр (вернее, о количестве локализаций - игры-то вспомнили почти все) компании «Нивал». Казалось бы, что стоит заглянуть на официальный сайт разработчиков или внимательно изучить подшивку «Страны Игр»? Но среди наших читателей есть и такие, кто твердо уверен, что за всю свою многолетнюю историю компания «Нивал» успела локализовать лишь 4 игры. Это тем более обидно, потому как на момент выхода спецвыпуска свет увидели уже 23 (!) локализованных проекта этой замечательной команды:

1. «Атлантида II»
2. «Атлантида III»
3. «Бешеные Деньги»
4. «Битва за Британию»
5. «Дьявол Шоу»
6. «Египет II»
7. «Легенды о Рыцарстве»
8. «Машина Времени»
9. «Некрономикон»
10. «Овцы»
11. «Одиссея»
12. «Помпеи»
13. «Посланник»
14. «Подарочек»
15. «Пророк и Убийца»
16. «Пророк и Убийца 2: Тайна Аламута»
17. «Разорванное Небо: Ка-52 против Каманча»
18. «Ролан Гаррос 2000»
19. «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда»
20. «Суперперец»
21. «Тупые Пришельцы»
22. «Чемпионат Форд»
23. «Фауст»

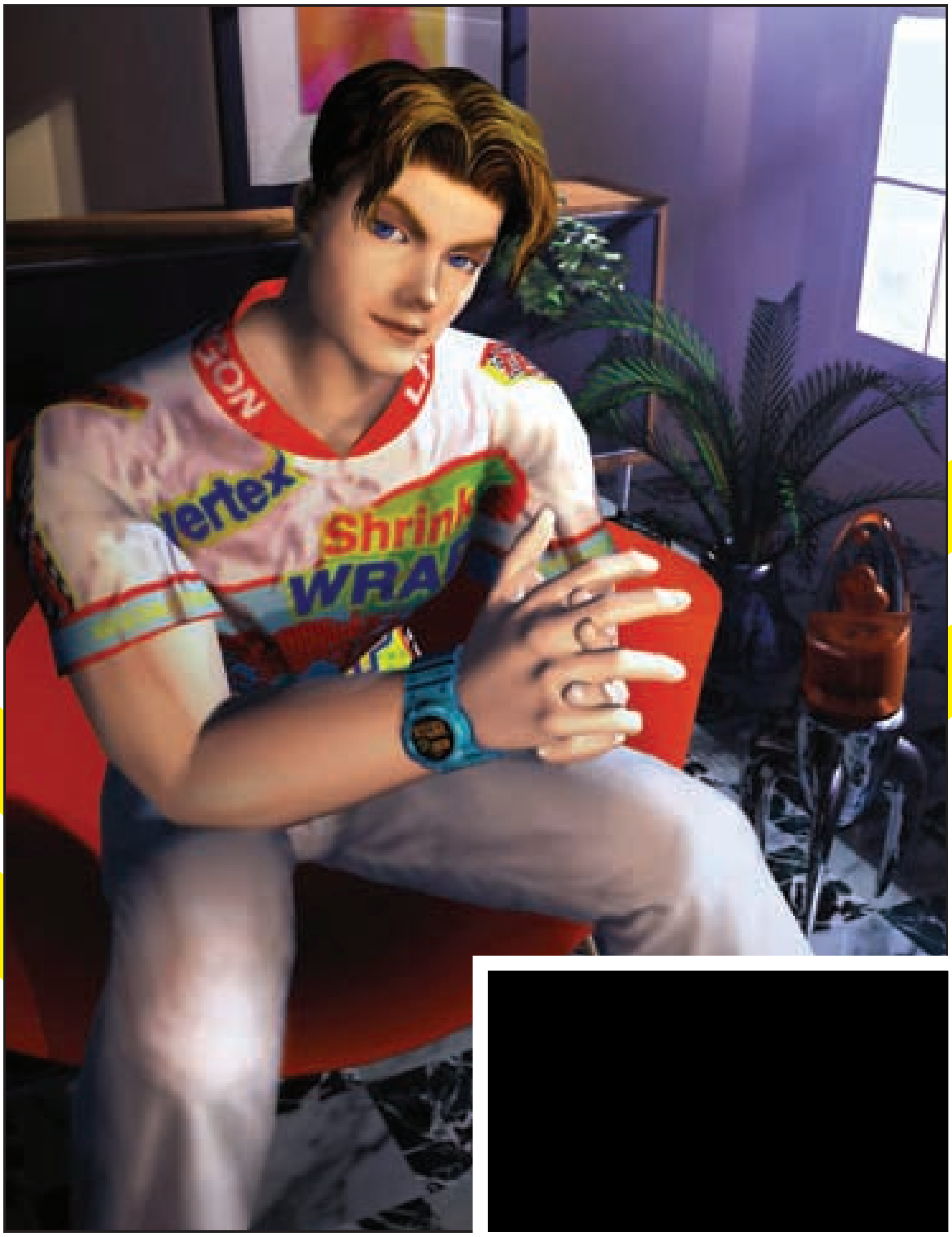
Первый приз (подарочное издание игры «Демиурги», постер формата А3 с автографами разработчиков и подписку на электронную версию журнала «Хакер») получает Дмитрий Медведенко из Москвы. Второй приз (подарочное издание игры «Демиурги» и постер формата А3 с автографами разработчиков) достается Дмитрию Крохину из Москвы. Третий приз (подарочные издания игр «Посланник» и «Ролан Гаррос 2000») ждет Степана Шмытинского. И, наконец, поощрительный приз (подарочное издание игры «Чемпионат Ford») за самые оригинальные ответы получает Сергей из города Нерюнгри, Якутия. Жители Москвы и Московской области могут получить призы в редакции «Страны Игр», предварительно связавшись с нами по e-mail: maxim@gameland.ru. При себе необходимо будет иметь документ, удостоверяющий личность. Победителям из других регионов приз будет отправлен по почте на адрес, указанный в анкете. Тем, кто участвовал в конкурсе, но не занял призовых мест, советуем не унывать. В следующих спецвыпусках «Страны Игр» непременно будут разыгрываться не менее классные призы. Читайте журнал, пишите нам, и вам обязательно повезет!



ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС
на службе игровой индустрии

Всего лишь двадцать лет назад несколько аляповатых спрайтов, медленно ползающих по экрану под заупокойное попискивание «музыкального синтезатора», считалось верхом игрового совершенства. В середине девяностых ваш покорный слуга сам с замиранием сердца часами следил за простенькой кино-заставкой суперигры Rebel Assault, одной из первых взявших на вооружение технологии CD-ROM. Во время представления японской прессе новинки от Sega под названием Model 3 летом 1996 года в числе «прожженных» ветеранов игровой индустрии случались обмороки. Страшный и ужасный серо-зеленый Quake порождал почти религиозные чувства, а от технологических демок Next Generation PlayStation надолго затуманилось сознание десятков весьма профессиональных и компетентных специалистов. Технологии являются одной из основных движущих сил на игровом рынке, именно они побуждают десятки и сотни дизайнеров к созданию новых амбициозных и невыполнимых проектов. Бесконечная вера в развитие этих технологий поддерживает на плаву индустрию со многомиллиардными оборотами.

Сергей Овчинников ovch@gameland.ru



АРКАДЫ – ТАМ ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Первая в истории коммерческая видеоигра Pong, созданная компанией Atari в 1972 году, была весьма примечательна не только с точки зрения игрового процесса, копировавшего обычный теннис. В игровых автоматах Pong уже было заложено многое из того, что станет стандартом для игровой индустрии несколько лет спустя. Телевизионный черно-белый экран, на котором происходило все захватывающее действо (кстати, экран стоял не вертикально, а горизонтально), играть нужно было, смотря не прямо, а сверху вниз; революционная модель управления, позволявшая управлять своей битой, вращая влево-вправо металлическую ручку; возможность игры вдвоем. Первые машины с Pong были настолько успешны, что приносили своим владельцам втрое больший доход, чем дорогие пинбольные автоматы, а многие умельцы быстро скопировали технологию Atari и начали выпускать свои варианты Pong. На смену первым примитивным идеям пришли новые, куда более сложные и оригинальные проекты. Самыми заметными из игр конца семидесятых годов стали созданные уже на компьютерной базе (в Pong не использовался даже микропроцессор!) Space Invaders и Galaxian, а также сногсшибательные с технологической точки зрения новинки от Atari – BattleZone, Lunar Lander, Tempest и Asteroids. Картинка в этих машинах строилась не на базе спрайтов, а при помощи векторной графики, которая позволяла добиваться совершенно потрясающего для тех времен эффекта трехмерности. В Tempest также впервые использовались эффекты скроллинга, предоставлявшие разработчикам воз-

можность «растянуть» уровень за пределы, ограниченные экраном. У векторных автоматов, впрочем, было и немало недостатков. Долгие часы за штурвалом Tempest частенько приводили к потере ориентации в пространстве, эпилептическим припадкам и ухудшению зрения.

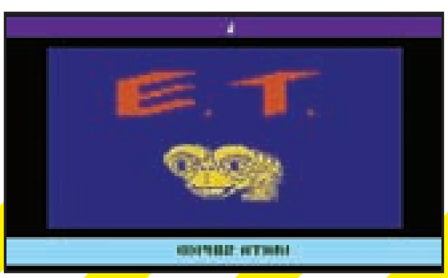
ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ – ЛОКОМОТИВ ИНДУСТРИИ

Падение интереса к аркадным играм поначалу связывалось с появлением на свет игровых приставок, на который любой желающий мог совершенно бесплатно (заплатив только за картридж) играть в точно такие же игры, как и в аркадах. Обеспокоенные ежедневным многочасовым провисанием любимых детишек в залах игровых автоматов родители на ура приняли идею компании Atari с ее новой системой VCS (Video Computer System), которая позже получила индекс 2600. Очень дешевый и простой процессор 6502, всего несколько килобайт оперативной памяти и самое главное, сменные игровые картриджи. В первых самых примитивных домашних игровых системах (например, в клоне Pong, Magnavox Odyssey, который считается первой в истории домашней игровой приставкой) не было возможности менять программное обеспечение. В систему первоначально встраивалось несколько игр, и на этом разнообразие заканчивалось.

А ведь Virtua Racing, созданная Ю Сузуки и его командой Am2 в 1992 году на базе новой архитектуры Model 1, действительно выглядела весьма примитивно — система была способна обрабатывать лишь около 60-70 тысяч полигонов в секунду и не была снабжена даже простейшими эффектами.



Картриджи полностью изменили игровой бизнес. Производители приставок стали получать прибыль не только от продаж «железа», но и от продажи новых игр, которые стали выпускаться в огромных количествах, — собственно, это и стало основным источником дохода. Первыми были переведены почти все игры из аркад, которые только можно было перевести. Потом настал черед и более-менее оригинальных игрушек. Впрочем, возможности VCS были слишком скромны, чтобы разработчики могли в полную силу развернуть фантазию. Очень ограниченная цветовая палитра (два цвета на персонажей и столько же для фона), низкое разрешение графики и неудобный джойстик серьезно уменьшали спектр возможных проектов. Atari, попавшая во владение гигантской корпорации Time Warner под «чутким» руководством Рэя Кассара (Ray Kassar) наводнила рынок однообразными и совершенно неинтересными играми, что, в конечном счете, привело к полной потере интереса к интерактивным развлечениям со стороны покупателей и спровоцировало глобальный кризис индустрии.



остью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью измен

БИТОВЫЕ ВОЙНЫ

Спустя три года после американской премьеры NES и не слишком удачного старта приставки Master System, весьма похожей по техническим характеристикам на творение Nintendo, но опоздавшей на рынок, компания Sega выпустила в свет новую консоль, которая произвела большое впечатление на игроков во всем мире. Игровая приставка MegaDrive, получившая в Америке имя Genesis, была построена на относительно новом, но уже ставшим довольно дешевым 16-битном чипе Motorolla 68000, который также использовался в персональных компьютерах компании Apple. Весьма сходны со знаменитым Apple II были и технические характеристики консоли – отличная графика с палитрой из 256 цветов, потрясающая скорость вывода изображения на экран, возможность использования крупных спрайтов с достаточно сложной анимацией, масштабирование. Все это впервые стало реальностью с при-





остью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью измен





ходом новой системы от Sega. В 1989 году Genesis уже появилась на американских прилавках, быстро тесня устаревающую NES. Но у Nintendo был заготовлен достойный ответ – в 1990 году в Японии и в 1991 в Штатах вышла ее собственная «система второго поколения», снабженная массой технологических новинок. Прежде всего, центральный процессор SuperNES был наделен возможностью работать не в одном, а в семи различных графических режимах, каждый из которых предлагал свое разрешение, свой набор цветов и детализации объектов. Разработчики могли сами выбрать, какой из этих режимов больше подходит для их проекта. Самым известным стал, разумеется, знаменитый Mode7, позволявший оперировать с простейшими трехмерными объектами. Кроме того, SuperNES могла выводить графику в 512 цветах, выбранных из палитры в 32000 оттенков, а в довершение ко всему — обработкой музыки и звуковых эффектов в приставке занимался отдельный сопроцессор, созданный инженерами компании Sony. История противостояния SuperNES и Genesis заложила практически все основы современного рынка видеоигр. Именно тогда в активный обиход вошли термины «first, second, third party», «exclusive», ну и конечно «8-, 16-, 32-bit».

Долгие часы за штурвалом Tempest частенько приводили к потере ориентации в пространстве, эпилептическим припадкам и ухудшению зрения. Но были тысячи людей, готовые платить столь высокую цену.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Пока американский рынок пытался очнуться от многолетней спячки, японские производители игровых автоматов продолжали работать на внутренний рынок, спрос на котором все увеличивался и увеличивался. В 1984 году компания Sega выпустила совершенно необычный игровой автомат, в комплектную поставку которого входил не только стандартный корпус с экраном и спрятанными где-то внутри микросхемами, а целый бутафорский мотоцикл. Дикий автомат назывался Hang On, и представлял собой мотосимулятор. Именно он положил начало новой ступени развития аркадной индустрии. Реалистичный подход помог аркадам отдалиться от игровых приставок, поскольку в залах игровых автоматах люди уже могли не просто поиграть в игры, как дома, а фактически, попадали в маленький парк кибераттракционов. Команда Ю Сузуки (Yu Suzuki) и другие разработчики Sega принялись за дело: уникальный шутер Space Harrier, действие которого происходило в псевдотрехмерном мире, реалистичный автосимулятор Outrun, для которого впервые были лицензированы машины марки Ferrari, - с ними была лишь одна проблема. Резко подросшие в графическом плане аркадные игрушки стало чрезвычайно трудно переводить на приставки. Игровые автоматы вновь переместились в первые вагоны технологического экспресса.

Самым значительным завоеванием для аркад стало освоение трехмерной графики. Благодаря доступности любых, даже самых новейших технологий, производители игр стали осваивать новые способы обработки трехмерных объектов, без оглядки на стоимость конечного результата. Пионером в этой области вновь стала Sega, хотя справедливости ради стоит отметить, что подобные разработки одновременно велись еще и Namco, Midway и, конечно, многими игровыми программистами в США. Простейшая по сегодняшним меркам, но уже полностью трехмерная полигонная видеоигра Virtua Racing произвела настоящий фурор. Впервые за долгие годы люди приходили в залы игровых автоматов увидеть то, что раньше казалось им невероятным и невозможным. А ведь Virtua Racing, созданная Ю Сузуки и его командой Am2 в 1992 году на базе новой архитектуры Model 1, действительно выглядела весьма примитивно — система была способна обрабатывать лишь около 60-70 тысяч полигонов в секунду и не была снабжена даже простейшими эффектами. Полигоны не покрывались текстурами, а просто закрашивались в однотонные цвета. Но вместе с тем обеспечивалась невероятная плавность работы, а камера полностью освободилась от навязанных псевдотрехмерным изображением ограничений.

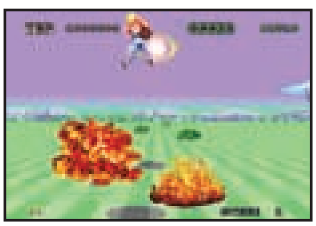
Первые машины с Pong были настолько успешны, что приносили своим владельцам втрое больший доход, чем дорогие пинбольные автоматы, а многие умельцы быстро скопировали технологию Atari и начали выпускать свои варианты Pong.



Следующим шагом стал великий Virtua Fighter. Детализация фигур и лиц персонажей была ужасной, но двигались они так плавно и так реалистично, что за это можно было простить любую угловатость. Спустя всего лишь год Sega представила новую технологическую базу – Model 2, способную накладывать текстуры, работать с освещением и обрабатывать уже до 150 тысяч полигонов в секунду. Представленный вместе с ней Virtua Fighter 2 стал одной из самых успешных аркадных игр в истории и вызвал в Японии чуть ли не культовое поклонение. Еще два года спустя – невероятная Model 3, работающая не с треугольными полигонами, а с четырехугольниками и выдающая без проблем самые невероятные эффекты. Единственным недостатком первых проектов, Virtua Fighter 3 и Scud Race, стала недетская цена игровых машин – около 10 тысяч долларов за штуку.

ДОМАШНЕЕ 3D ПЛЮС И МИНУС МУЛЬТИМЕДИА

В середине девяностых годов на игровой рынок с одинаковой уверенностью и безумием ворвались сразу две технологические новинки, которые полностью изменили индустрию. Вместе с







остью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью измено-







остью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью

настоящими большими деньгами в игры пришла эпоха мультимедиа, которой мы обязаны исключительно появлением новых вместительных носителей информации. Стандарт CD-ROM открыл разработчикам невероятные возможности по созданию насыщенных содержанием проектов и одновременно одним махом убил ту красивую лаконичность, которая десятилетиями заставляла создателей игр оставлять в своих творениях лишь самое важное и интересное, убирая все остальное в целях экономии памяти. «Развращение» разработчиков поддерживалось меткими высказываниями некоторых геймеров: «О, целых 350 мегабайт! Значит, хорошая игра». Благодаря открытой архитектуре (а во многом и из-за первоначальной нерешительности производителей игровых консолей) первыми путь к новой эпохе прорубили владельцы персональных компьютеров. Еще в 1990 году компьютеры получили полноценную музыку в играх, благодаря компании Creative Labs и ее гениальному Sound Blaster, сумевшему создать стандарт и объединить под своими знаменами всех производителей.

Спустя всего два-три года пришла и очередь CD-ROM. Фактически, все дело перетаскивания пользователей под новый формат (тогда больше похожее на большую авантюру) было совершено всего лишь тремя игровыми проектами и парой интерактивных энциклопедий. Энциклопедии покупали, чтобы оправдать в собственных глазах (или глазах своих родителей, как это было, например, и со мной) дорогое приобретение, но главным магнитом были все же игры. 7th Guest, Myst и Star Wars: Rebel Assault – именно эти три проекта заставили миллионы людей вложить свои «кровные» в непроверенную и дорогостоящую технологию. В случае с PC лед удалось растопить компании 3Dfx и ее акселератору Voodoo, хотя настоящим пионером отрасли была всем ныне известная NVidia, выпустившая вместе с Diamond и Sega карту Edge, под которую (по планам) должны были портироваться игры с Sega Saturn. Новое поколение игровых приставок было запущено в декабре 1994 года, когда с разницей всего лишь в неделю на японском рынке вышли Saturn и PlayStation.

Saturn представлял собой достаточно сложную машину, которая создавалась Sega бегом, второпях. Первоначально планировалось, что ее основой станет чип SH2 от Hitachi, отлично обрабатывающий 2D-графику, но слабовато тянущий 3D-изображения. Так и произошло. Однако когда в Sega узнали о готовящейся премьере PlayStation и ее характеристиках, компания приняла странное решение – вместо одного процессора поставить в приставку два одинаковых SH2, которые бы работали параллельно. Теоретически Saturn был мощнее PlayStation, однако в реальности программировать под два параллельных процессора оказалось так сложно, что эту самую теоретическую высокую производительность не могли из него выжать даже лучшие инженеры Sega. Дизайн PlayStation, напротив, был лаконичен и прост. Быстрый центральный процессор, обеспечивающий производительность в 200-250 тысяч полигонов в секунду и главное, отличное программное обеспечение для разработчиков, позволившее им достаточно быстро и безболезненно создавать качественные игры. Именно этот факт, равно как и более дружественное отношение к так называемым «third party»-разработчикам со стороны Sony, и позволил Sony завоевать сердца игроков по всему миру. К тому времени, когда наконец-то появился на свет мегапроект Nintendo 64 (как выяснилось, тоже со своим комплексом проблем), все было уже решено. Приставка N64 (анонсированная в 1994 году как Ultra 64) должна была приблизить домашние игровые приставки к суперкомпьютерам компании Silicon Graphics. Именно об этом открыто заявляла Nintendo. Ее графический процессор разрабатывался группой инженеров корпорации SGI. Приставка была способна накладывать на модели уникальные эффекты, сглаживать текстуры, корректировать перспективу, работать с освещением – все это тогда было абсолютнейшим новшеством. За



остью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью изменостью

такой богатый набор возможностей пришлось заплатить общей производительностью. Nintendo 64 была способна обрабатывать меньшее число полигонов, нежели PlayStation, да еще и в меньшем разрешении, но зато результатом была картинка практически идеального качества.

СЕГОДНЯ

Сегодня мы переступили за порог новой «гонки вооружений». Противоборствующие стороны уже открыли свои карты. Кто из них сможет лучше разыграть ситуацию и предстать перед миллионами покупателей абсолютным технологическим лидером? Правы ли те, кто утверждает, что в нынешней ситуации все три конкурента примерно равны с технической точки зрения, и победителя определит лишь качество выпускаемых игр? Кто знает. Ясно лишь то, что в текущем году все три системы имеют хорошие шансы не раз, и не два нас удивить. Ведь настоящая жизнь новой технологии начинается лишь тогда, когда ее, наконец, научатся правильно использовать...

Wren wren@gameland.ru,
при участии Александра Щербакова и Юрия Поморцева

Эмуляция приставок

мифы и реальность

Эмуляторы предназначены для использования программного обеспечения одной компьютерной системы на другой. В том числе они позволяют запускать приставочные игры на персональном компьютере. Может быть, кому-то это не слишком интересно, но я не раз видел геймеров, которые покупали диск для PlayStation и затем долго искали там инсталлятор... Непорядок.



Благодаря эмуляции появляются любительские игры.

Базис

Для начала разберемся с принципом работы. Эмулятор должен создавать виртуальную машину, которая выполняла бы абсолютно те же функции, что и реальная приставка. Решать задачу "в лоб" слишком расточительно, поэтому для экономии ресурсов и времени разработки можно упростить задачу за счет ухудшения совместимости с играми. Для старых приставок, наоборот, изобретаются технологии, позволяющие значительно улучшить качество графики за счет скорости. Граница между "хочу сглаженный hi-res" и "лишь бы работало" пролегает примерно по линии PlayStation/Nintendo 64.

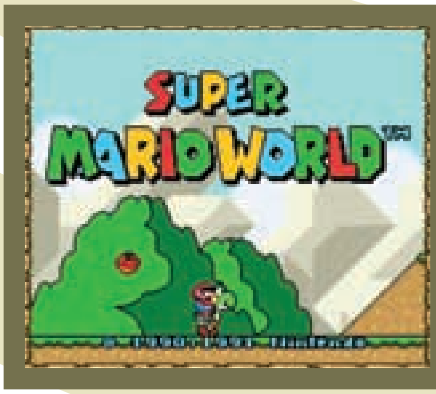
А как запускать игры? С обычными CD-дисками (например, от PlayStation) проблем нет, поскольку они великолепно читаются на PC. Сложнее с картриджами. Однако и здесь есть изящный выход - еще давным-давно были придуманы замечательные устройства, позволяющие переписывать ("дамповать", от англ. "dump") игры с картриджей на PC-совместимый носитель. Достаем диск с такими "дампами" или закачиваем оные со специализированных сайтов - и вперед, наслаждаться какой-нибудь 16-битной игрой.

Для материалистов

Перейдем от общего к частному. Очень часто звучит вопрос о том, как запустить игры для PlayStation на PC. С одной стороны, они все еще очень актуальны, а с другой, тратить более ста долларов на отживщую свой век платформу совсем не хочется. Выход есть. Берем диск с игрой для PlayStation, вставляем его в CD-привод компьютера, запускаем свежекупленную программу под названием VGS... и все. Клавиатура заменит джойстик, а винчестер - карту памяти. Придется лишь настроить раскладку кнопок, да придумать имя файла, в который будут записываться сохраненные игры. Больше того, сейчас несложно купить специальный переходник, ко входу которого подсоединяется геймпад PlayStation, а выход соединяется с портом PC.

Другой вариант - использовать эмуляторы Bleem! (именно так, с восклицательным знаком) или ePSXe. Однако в этом случае будьте готовы к тому, что придется подбирать индивидуальные настройки для каждой игры. В качестве вознаграждения мы получим четкую графику высокого разрешения,

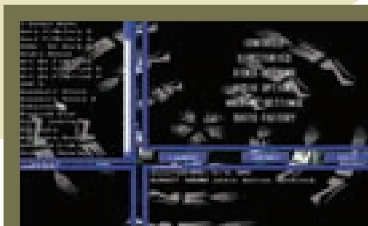
Подавляющее большинство того софта, который распространяется под видом эмуляторов 128-битных приставок, является в лучшем случае - фальшивкой, в худшем - вирусами и троянами.



Connectix VGS (для Apple Mac), первый коммерческий эмулятор PlayStation, вышел в 1998 году. И без того неплохой уровень его продаж поднялся до невиданных высот после того как Sony начала подготовку к судебному процессу - покупатели боялись, что VGS будет запрещен. И действительно - 22 апреля 1999 года суд признал претензии Sony к Connectix законными из-за использования последней кода оригинального BIOS.

Тем временем появился второй коммерческий эмулятор PSX, Bleem!, однако в этот раз иск Sony к компании Bleem LLC был отклонен. Тем самым 24 августа 1999 года можно (внимание!) считать днем, когда эмуляция приставок на PC была официально признана законной. Были предоставлены все исходники Bleem!, и суд не обнаружил ни одной строчки кода, которая была бы позаимствована из оригинала. Несколько позже, вышла версия VGS для PC, в которой не использовался код BIOS, - так что в 2000 году легальным был признан и первый коммерческий эмулятор. Впрочем, компания Connectix позже была куплена Sony, что поставило крест на его развитии.

Sega и Nintendo еще раньше осознали простую истину: эмуляторы законны, как и любая другая программа, не нарушающая чужие авторские права.





Как все начиналось

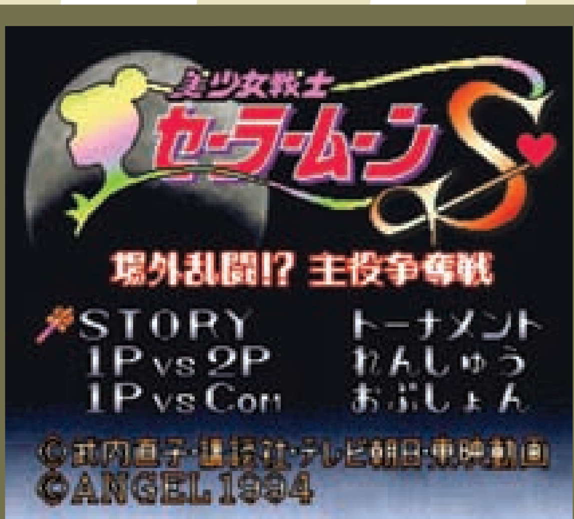
1962 - Larry Moss, работник IBM, предложил концепцию эмуляции.

1982 - Coleco выпустила дополнение для своей приставки ColecoVision, позволяющее запускать игры для Atari VCS.

1991 - Yuji Naka(!), создатель серии Sonic, написал эмулятор NES для Megadrive, который так никогда и не был выпущен.

1992 - Argonaut Software издала эмулятор GameBoy на Amiga.

1994 - Появился первый эмулятор приставки (Megadrive) для PC, написанный программистом-любителем.



Дают возможность запустить редкие игры.

которую настоящая PlayStation никогда бы не потянула, а ложкой дегтя станут непредсказуемые баги. Например, могут пропадать полигоны, подтормаживать или "заикаться" звуковые эффекты, пропадать меню, не работать сохранение... А то и не запустится сама игра. Однако это скорее исключение из правила - сейчас PC и эмуляторы достигли уровня, когда 99% игр для PS one не только запускаются, но и при этом достаточно быстро работают с улучшенной графикой. Нужно только потратить некоторое время на настройку опций. Примерно та же ситуация складывается и со всеми остальными приставками, причем чем они старше, тем меньше с ними проблем.

А зачем нам PC?

Принципиально возможность написания эмуляторов приставок для приставок существовала всегда - сложно было только определиться с носителями информации. Ситуация изменилась после перехода на компакт-диски, на которые без проблем можно записать что угодно... в том числе и "дампы" игр. Но тут возникла другая трудность - производительность приставки задана заранее, а оптимизировать код не всегда возможно. Поэтому, несмотря на то что PlayStation и принадлежала к следующему поколению по сравнению с Megadrive и SNES, она могла запускать игры только с 8-битных систем. А это не так уж интересно.

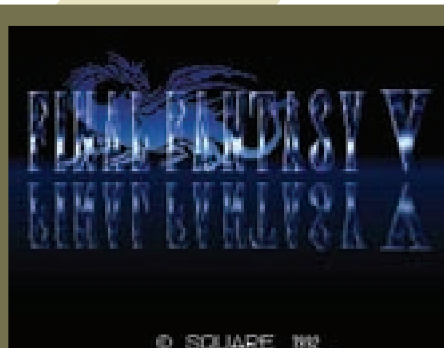
Настоящий бум в данной области произошел с выходом Sega Dreamcast. Наличие версии WinCE упрощало "переучивание" при переходе с PC. Кроме того, как грибы начали плодиться любительские библиотеки подпрограмм и подборки документации. Одна австралийская компания тренировки ради за две недели(!) портировала Quake, а затем группа энтузиастов перенесла Doom. И это были лишь первые ласточки.

Первой приставкой-волонтером была выбрана NES, затем появились эмуляторы GameBoy и NGPC. Конечно, все они были далеко не совершенны, но вполне играбельны. Вот только простым геймерам были куда более интересны эмуляторы SNES и Megadrive. Первой занялись сразу три группы, каждая из которых добилась своих результатов, а со второй разобралась... сама Sega, выпустив Sega Smash Pack для Dreamcast. В Японии совместно с NEC был запущен Интернет-сервис DreamLibrary, представлявший собой архив легальных "дампов" игр, которые можно было закачать и запустить на DC.

Огромные надежды возлагались на Bleem!cast - версию популярного эмулятора PS one для Dreamcast. Первоначально программа должна была выйти аккурат перед релизом PS2 и поддерживать 400 игр (по 100 игр на один Bleem!Pak). Особым предметом гордости считалось то, что на DC игры для PS one выглядят лучше, чем на PS2, где такая возможность встроена аппаратно. Лишь через полгода выяснилось, что идеально работает лишь одна игра - Gran Turismo 2, а над остальным надо еще работать и работать. Тогда было принято соломоново решение выпускать отдельные версии эмулятора для каждой игры. Даже в таком виде Bleem!cast оставался интересен, однако под давлением Sony никто не решался закупать его для реализации - независимость демонстрировал лишь сетевой магазин EBWorld. В итоге компания Bleem была закрыта без каких бы то ни было официальных комментариев. Впрочем, при желании ее продукцию еще можно найти - мне сейчас идет по почте Bleem!Pak для Tekken 3.



Особым предметом гордости считалось то, что на DC игры для PS one выглядят лучше, чем на PS2. И лишь через полгода выяснилось, что идеально работает лишь одна игра - Gran Turismo 2, а над остальным надо еще работать и работать.





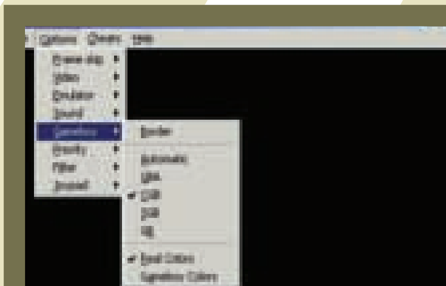
Новые технологии позволяют улучшить графику по сравнению с оригиналом.



Думаете, что доходы Sony серьезно пострадали в результате выхода эмуляторов? Как бы ни так. Приставки всегда продаются ниже или чуть выше себестоимости в расчете на то, что низкая цена позволит быстрее увеличивать пользовательскую базу. Bleem! и VGS абсолютно бесплатно добавили к ней сотни тысяч человек.

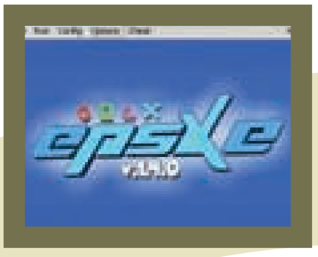
Проблема в другом. Президент Bleem LLC однажды произнес замечательную фразу: "авторские права на код, не позволяющий запускать пиратские диски на PlayStation, принадлежит Sony, и поэтому мы, к величайшему сожалению, не смогли включить его в нашу программу". Эмуляторы действительно облегчают жизнь любителям нелицензионных игр, к тому же средний размер "дампов" даже чуть меньше, чем у MP3, так что их можно без проблем скачать из Интернета. Звучит соблазнительно, и... каждый решает для себя сам, насколько он уважает чужие авторские права.

Помните, нарушение закона происходит тогда, когда пользователь запускает игру, не имея ее лицензионной версии.

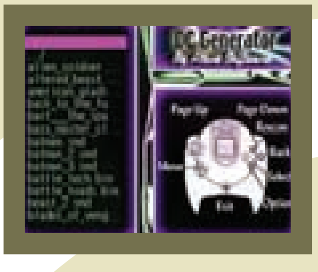


А иногда в опции можно и не заглядывать.









Удобен ли джойстик DC для Battletoads? Сейчас проверим.

На просторах сети…

Начать путешествие следует с http://www.zophar.net и http://www.retrogames.com - крупнейших информационных порталов. Существует и аналогичный по размаху русскоязычный проект - сайт http://romov.dotnet.lv, известный как Romov.Net. Участникам сети FIDONet рекомендую подписаться на эхоконференцию RU.EMULATORS.ALL.

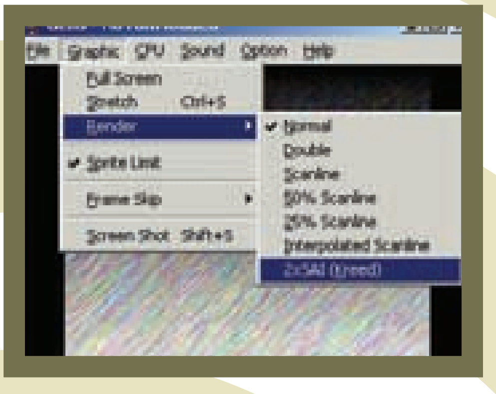
Будьте осторожны при скачивании программ! Не доверяйте проектам, на которые не ссылаются авторитетные сайты. Внимательно вчитывайтесь в комментарии - вам может попасться ранняя версия эмулятора, не запускающая игры. Рекомендую следующие ресурсы:

http://romov.dotnet.lv/emu.php - самые свежие эмуляторы, удобно отсортированные и с внятными комментариями на русском языке;

http://www.aldostools.com / - утилиты и патчи для эмуляторов;

http://emu-russia.km.ru/ - крупный российский архив "дампов" игр;

http://www.mame.dk/ - все для аркадных систем.



Не стоит рассчитывать, что после смерти DC энтузиасты переключатся на другие системы нового поколения - без официального инструментария для разработчиков (dev kit) там просто нечего делать. С другой стороны, возможность сыграть в Chrono Trigger на консоли от Sega и так есть подарок судьбы.

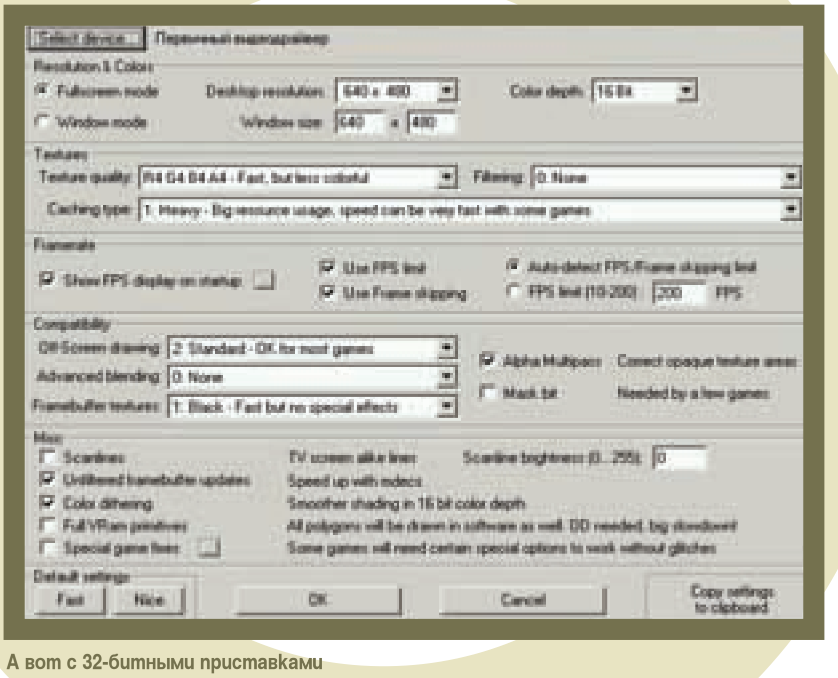
Отдаленное будущее

Если раньше наиболее популярным вопросом был "где взять крякер Интернета?", сейчас пальму первенства перехватил "где скачать эмулятор Dreamcast/PS2?". Самое смешное - некоторые их действительно находят, запускают и активно обсуждают, порождая новую волну вопросов. Популярности теме добавляет тот факт, что эмуляторы Dreamcast существуют. Но давайте взглянем правде в глаза. Запустить любимый Sonic Adventure на PC все равно не получится. Почему? Подавляющее большинство того софта, который распространяется под видом эмуляторов 128-битных приставок, является в лучшем случае - фальшивкой, в худшем - вирусами и троянами. Немногие реальные программы годятся только для отладки и тестирования, а также как база для дальнейшего создания настоящих эмуляторов. Но когда же появится возможность запускать коммерческие игры?

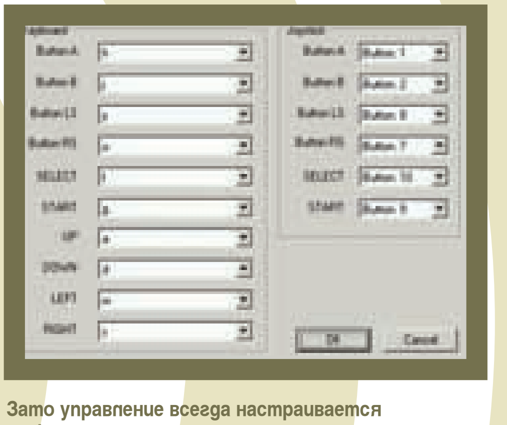
Сейчас фронт работ, условно говоря, пролегает через приставки Sega Saturn и Atari Jaguar. Первая эмулируется почти идеально, однако системные требования просто потрясают - на Athlon 1GHz игры выдают не более 14 кадров в секунду. Работа со второй в последнее время затормозилась, однако есть шансы, что кто-то возьмется за доработку уже имеющейся версии. Еще год-другой и Panzer Dragoon Saga будут доступны владельцам PC. Но нам интереснее следующая реальная цель - Sega Dreamcast. Ее компоненты хорошо документированы, а производительность современных PC успела обогнать приставку трехлетней давности. Автор Daedalus, неплохого эмулятора N64, уже около года пишет так нужную нам программу, и по его словам есть неплохие результаты. Скорее всего, запустить Sonic Adventure мы сможем через год-два, а нормально сыграть в него - одновременно с появлением приставок следующего поколения.

Сложнее дело обстоит с PlayStation 2, которой пока вообще никто не занимается. Во-первых, Sony хоть и не может через суд запретить сторонние эксперименты со своим

Одна австралийская компания тренировки ради за две недели(!) портировала Quake на Dreamcast, а затем группа энтузиастов перенесла Doom. И это были лишь первые ласточки.



А вот с 32-битными приставками придется возиться долго.

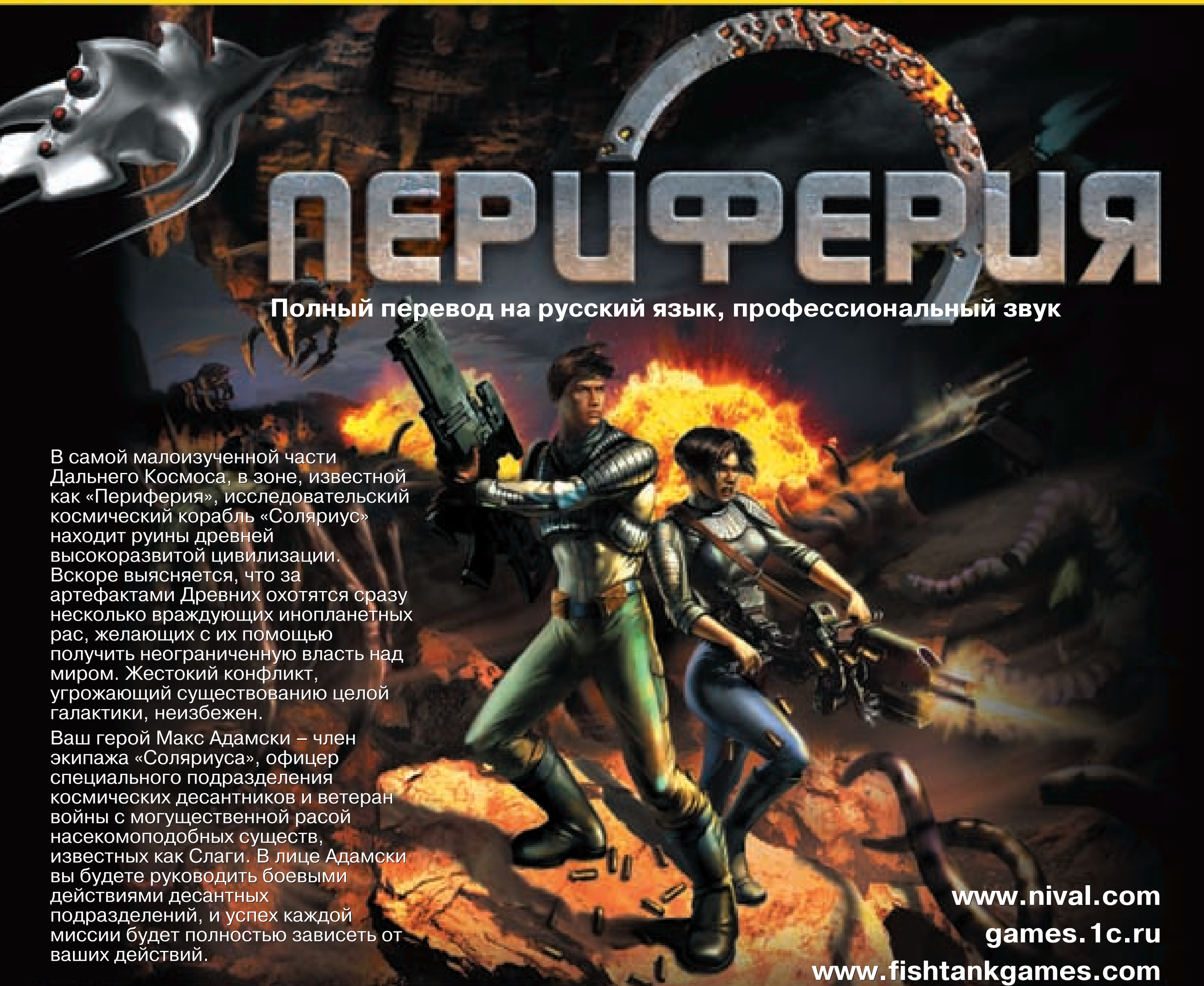


Зато управление всегда настраивается легко и просто.

детищем, все же нервы людям потреплет изрядно. Во-вторых, даже hi-end PC не сравнимы по производительности с PS2, поэтому сейчас работу начинать бесполезно. Наконец, и Emotion Engine, и Graphics Synthesizer разработаны эксклюзивно для PS2, поэтому и являются своеобразными "черными ящиками". А по сложности архитектуры система схожа с Sega Saturn, о проблемах которой мы говорили выше. Поэтому статью об эмуляции систем нового поколения можно будет писать лет через пять, не раньше. И с этим фактом придется смириться.

1С МУЛЬТИМЕДИА — АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



ПЕРИФЕРИЯ

Полный перевод на русский язык, профессиональный звук

В самой малоизученной части Дальнего Космоса, в зоне, известной как «Периферия», исследовательский космический корабль «Соляриус» находит руины древней высокоразвитой цивилизации. Вскоре выясняется, что за артефактами Древних охотятся сразу несколько враждующих инопланетных рас, желающих с их помощью получить неограниченную власть над миром. Жестокий конфликт, угрожающий существованию целой галактики, неизбежен.

Ваш герой Макс Адамски – член экипажа «Соляриуса», офицер специального подразделения космических десантников и ветеран войны с могущественной расой насекомоподобных существ, известных как Слаги. В лице Адамски вы будете руководить боевыми действиями десантных подразделений, и успех каждой миссии будет полностью зависеть от ваших действий.

www.nival.com
games.1c.ru
www.fishtankgames.com



fishtank · TriNodE Entertainment GmbH · NIVAL INTERACTIVE · ФИРМА «1С»

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

WARLORDS
БОГИ
ВОЙНЫ

Глеб Соколов
jan_2001@mail.ru

Стратегический жанр издавна был и почти наверняка останется одним из самых популярных жанров в причудливом и разнообразном мире компьютерных игр. Проходит время, меняются технологии, а нам по-прежнему хочется вновь бросать в бой отряды верных вассалов в битве за могущественный древний артефакт. Вновь просчитывать возможные варианты направления ударов противника на полях сражений отгремевших войн прошлых лет или фантастических баталий будущего. Опять быть творцом истории или одним из исполнителей воли неведомых сил...

За свою долгую историю жанр переживал бесчисленные видоизменения и трансформации, порой принимавшие весьма странные формы. Одни из них благополучно канули в лету, другие же прижились и стали направлениями для развития новых концептуальных решений.

Конечно, далеко не все игры, созданные 7-10 и более лет назад заняли заметные места в истории развития игровой индустрии. Ну а число тех, кого можно отнести к почетной и уважаемой группе непреходящей классики и вовсе невелико. Не так давно мы рассказывали вам об одном из наиболее популярных стратегических сериалов современности — Heroes Of Might & Magic. В рамках же этой статьи мне бы хотелось рассказать о, пожалуй, не менее известной игровой вселенной. Вполне может статься, что сложись ее судьба чуть иначе, — и она могла бы поспорить по популярности с легендарным детищем New World Computing. И это не преувеличение. В начале девяностых годов мало какая стратегическая игра (за исключением разве что эпической Civilization) могла на равных соревноваться в этом плане с Warlords.

Появившуюся в 1991 году первую часть игры сразу же ждал успех. Причин тому множество. В первую очередь — оригинальная концепция и, как следствие, увлекательный игровой процесс. В технологическом плане творение Strategic Studios Group выглядело достаточно просто, однако для того времени нареканий не было — планка качества оказалась на достаточной высоте. Кроме того, незамысловатый игровой движок оказался крайне лоялен по отношению к системным требованиям. А сама игра, кстати, легко помещалась на одну дискету.

Суть игрового процесса Warlords заключалась в противостоянии нескольких (а если точнее, до 8) воинственных рас, сражающихся за право быть единственной доминирующей силой на землях фэнтезийного мира Erythea (не правда ли созвучно с Erathia из M&M?). Сюжет игры, в общем-то, не обремененный излишними изысками, был вполне оригинален и органично вписывался в концепцию. Как и положено для фэнтези, среди обитателей и героев мира Warlords встречались самые разные существа — эльфы, единороги, тролли... Теоретически, существовало также и разделение на «плохих» и «хороших». Но, как правило, большого значения это не имело. На практике противостояние лордов было реализовано в форме пошаговой стратегии, в которой игроку была предоставлена возможность, управляя любой из возможных сторон (при желании — хоть всеми восьмью одновременно), стремиться к победе. Чтобы добиться оной, приходилось завоевывать нейтральные и вражеские замки, исследовать древние руины и нанимать воинов.

Тут можно подумать, что Warlords являлись если не клоном, то достаточно точной копией Kings Bounty. Но на деле это не так. Целый ряд отличий позволял определить Warlords как оригинальную игру с весьма серьезным потенциалом. К последнему можно отнести возможность воинов самостоятельно передвигаться по карте и вступать в сражения без всякого контроля со стороны героев (которых, кстати, могло быть несколько). Да и боевая система Warlords тоже была весьма своеобычна. В атаке на замок, вражеское существо или героя могло участвовать фактически неограниченное число отрядов воинов, находившихся поблизости. Да и сами бои происходили в ав-

томатическом режиме. Кроме того, в Warlords была реализована и система дипломатии, которая давала возможность заключать и расторгать союзы между игроками, внося в игровой процесс еще больше динамики и разнообразия. Нужно отметить и еще одну немаловажную деталь. Warlords были одной из первых стратегий с возможностью многопользовательской игры! Единственным заметным недостатком первой части Warlords был, разве что, скромный размер игрового мира — на одной карте особенно не разбежишься...

Успех Warlords продемонстрировал разработчикам из SSG, что они работают в нужном направлении, и создание сиквела стало решенным делом. Warlords II увидели свет в 1992 году. И именно этой игре было суждено стать самой удачной из всех существующих на сегодня частей сериала.

В сущности, новые Warlords мало чем отличалась от оригинала. Да, игра стала больше, разнообразнее, чуть красивее. Да, был доработан интерфейс... Однако никаких радикальных нововведений произведено не было. В общем-то, на данном этапе проделывать нечто подобное пока и не требовалось. Warlords II стали золотым веком не только в истории сериала, но и в истории SSG. Впоследствии, в 1994 году, пытаясь напомнить о старых добрых временах (а в глубине души, быть может, и надеясь вернуть их), разработчики выпустили еще более продвинутую версию игры, обозначенную приставкой Deluxe. Множество кампаний вкупе с генератором произвольных карт и улучшенной графикой сделали эту версию приятным подарком для многих поклонников Warlords. Хотя, конечно, заменить ожидаемое полноценное продолжение она не могла.

Затишье, наступившее во вселенной Warlords, все больше напоминало состояние клинической смерти. Ведь игры, даже самые лучшие, имеют обидное, порой, качество устаревать и превращаться в исторические монументы, о которых периодически вспоминают с привкусом ностальгической грусти.

Но SSG, памятуя о былой славе Warlords, не собиралась забрасывать свое детище. Разработчики возлагали большие надежды на создававшуюся в недрах компании третью часть легендарного сериала. С нетерпением ждали ее выхода и многочисленные поклонники первых двух серий. Warlords III: Reign Of Heroes появились в 1997 году и... и вместе с этим так долго ожидаемым событием пришло и разочарование. Факт остается фактом — игровая общественность не приняла Warlords III.

SSG в течение года работала над продолжением игры, получившим название Warlords III: Darklords Rising. Впрочем, вышедший в 1998 году add-on, оказался в ситуации, когда спасать было уже нечего. Тучи, несколько лет нависавшие над вселенной Warlords, стали как никогда черными и тяжелыми...

Тут бы и пришел финал нашей истории, если бы разработчики из SSG не оказались людьми исключительно упрямыми. Несмотря на, мягко говоря, не слишком удачно складывающиеся обстоятельства, они решили не ставить крест на своем стратегическом сериале. Новая игра от SSG, действие которой происходило на просторах именитой вселенной (чья репутация была уже не столь безупречна), должна была стать... стратегией в реальном времени!

Новый проект SSG, получивший название Warlords Battlecry, по замыслу разработчиков мог открыть новое дыхание для угасающего и дискредитированного сериала. Однако его судьба оказалась весьма непростой. На протяжении почти двух лет, пока Warlords Battlecry находился в разработке, ходили слухи о том, что работа над игрой приостановлена, что в команде ее создателей произошел раскол, что финансирование проекта заморожено... Только летом 2000 года, Warlords Battlecry был таки представлен на суд игровой общественности. Приговор оказался однозначным — не Warlords. И хуже того — откровенная халтура. Грубый клон, который нельзя назвать иначе, как позором для солидной компании. Появись игра годика на три-четыре раньше, ей, быть может, многое простили. И графическое исполнение, и провалившуюся попытку использовать элементы ролевой системы, и слабый AI. Но в 2000 году такие незатейливые клоны незабвенного Warcraft II давно не котировались. Странно только, что это не понимали разработчики.

Новую игру от SSG со своими старшими братьями связывало только лишь имя и используемая в качестве базовой основы вселенная. От прежнего игрового процесса практически ничего не сохранилось. Например, в связи с переходом к реальному времени претерпела изменения система найма воинов. В качестве «стоимости» раньше выступало некоторое число ходов, затрачиваемых на «изготовление». Отныне за все приходилось платить определенным количеством добываемых ресурсов. Какая банальность... И так повсюду! Конечно, в отдельных аспектах игры можно было отыскать и положительные стороны. Но в целом Warlords Battlecry могла вызвать только лишь горькое разочарование у того, кто был не понаслышке знаком с тремя предыдущими сериями. Если Warlords II можно без всяких скидок назвать самой удачной игрой из всех созданных SSG в рамках данной вселенной, то Warlords Battlecry стал самой неудачной.

Такой удар пережили бы немногие. Но SSG удалось в очередной раз удивить как своих верных поклонников, так и недоброжелателей. В начале осени 2001 года компания анонсировала продолжение Warlords Battlecry (читайте preview в 23(104) номере «СИ», стр. 36 — прим. ред.). Работа над игрой сейчас движется полным ходом, и, по идее, должна быть завершена весной-летом этого года. К сожалению (а быть может, и нет — тут пока можно лишь строить догадки), SSG не рискнула вновь вернуться к пошаговому варианту. Warlords Battlecry II по-прежнему останется стратегией в реальном времени. Правда, на этот раз разработчики обещают сделать все возможное для того, чтобы их новое творение оказалось по-настоящему оригинальным и, главное, интересным.

После ознакомления с прошлым и настоящим, возникает закономерный вопрос — что же впереди? Для вселенной Warlords существуют вполне жизнеутверждающие перспективы. Во-первых, это выход Warlords Battlecry II — игры, которая должна поправить серьезно подмоченную репутацию сериала. Ну а потом... А потом, быть может, SSG пойдет навстречу пожеланиям тех, кто знаком с Warlords не только в качестве блеклой RTS. И тогда сериал вновь вернется к основам основ — Warlords снова предстанут перед нами в виде пошаговой стратегии. Да, сегодня это лишь предположения и грезы, но ведь никто не может запретить нам мечтать? Потому viva la Warlords!

Warlords II: Play By E-Mail

Официально первой игрой во вселенной Warlords, в которой была реализована поддержка сетевой игры, стала третья часть знаменитого сериала. Однако некое ее подобие появилась еще в Warlords II, правда, в не совсем привычной форме. Называется она PBEM (Play By E-Mail — игра по электронной почте). Сущность такой разновидности сетевой игры заключается в следующем: один из участников делает свой ход, а затем отправляет файл с сохраненными результатами следующему игроку. Тот, в свою очередь делает то же самое — и так до тех пор, пока не сделают ходы все участники. Партия, ясное дело, получается весьма неторопливой, но зато исключительно красивой и эффектной.

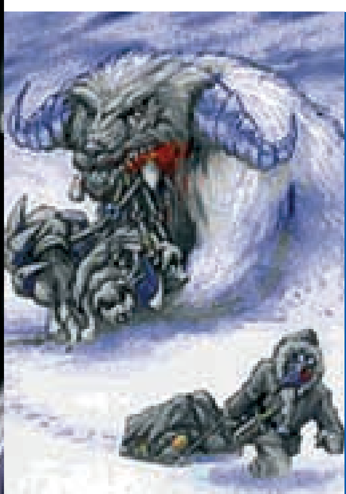


Несмотря на общую серость дизайна, в Warlords Battlecry можно было встретить довольно интересные элементы.

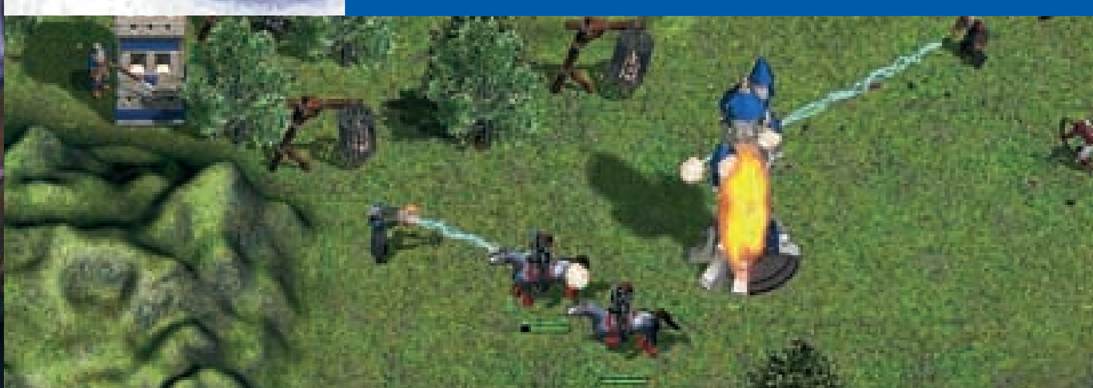


Отличия второй части Warlords от своего прародителя в плане графики носили в основном косметический характер.
Тем не менее, игра заметно похорошела.





Имя Стива Фоукнера в игровой индустрии не столь известно и часто упоминаемо, как, например, Миямото или Кармака. Тем не менее, именно этому человеку обязан своим появлением на свет стратегический сериал Warlords. Ну а история жизни Стива, наверное, могла бы стать темой для целого приключенческого романа. Прежде чем стать игровым дизайнером, Фоукнер перепробовал множество самых разных профессий — он работал шахтером и играл в оркестре, изучал медицину и помогал строить железную дорогу. Тем не менее, все это не мешало ему увлекаться компьютерными играми. В конце концов, в 1989 году Фоукнер в одиночку разрабатывает Warlords. Это заняло четыре месяца. По завершении работы ему пришлось довольно долго искать издателя. Безуспешные поиски закончились, когда кто-то посоветовал Стиву обратиться в небольшую компанию SSG. Впрочем, и здесь все пошло не слишком гладко. Однако тут вмешался Его Величество Случай. Warlords попался на глаза сыну генерального директора SSG Йана Траута. Игра мальчугану очень понравилась, и вскоре ее создатель стал сотрудником компании. А первая часть Warlords положила начало легендарному сериалу.



Одной из сильных сторон Warlords Battlecry являлись мощные спецэффекты при использовании заклинаний. Но едва ли это сильно повлияло на общее впечатление от игры.


КОМАНЧ 4
Уже в продаже
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

Гений российского компьютерного кинематографа



Давайте немного отвлечемся от игр и заглянем за кулисы настоящей виртуальной студии BS Graphics. Именно с ее помощью сегодня снимаются многие отечественные киноленты и рекламные ролики. Офис компании, расположенный на базе «Мосфильма», полон самой разнообразной техники. Обилие датчиков, приборов, компьютеров — впечатление такое, будто попал в Центр Управления Полетов. О том, чем сейчас занимается известная виртуальная студия, мне рассказал ее генеральный директор Сергей Баженов.

? Студия компании BS Graphics сейчас очень известна. А с чего все начиналось?

Сергей Баженов: Создание студии было моей идеей. Я очень увлекаюсь телевидением, съемками, монтажом. Все началось, когда в начале девяностых появились первые компьютерные платы: Vista, GeForce. Раньше сие считалось секретной технологией. В девяностые мы заказали в США эти платы для оборудования первой студии и попытались вывести векторную графику через видео выход, снять с компьютера и обработать, так как монтажных систем не было.

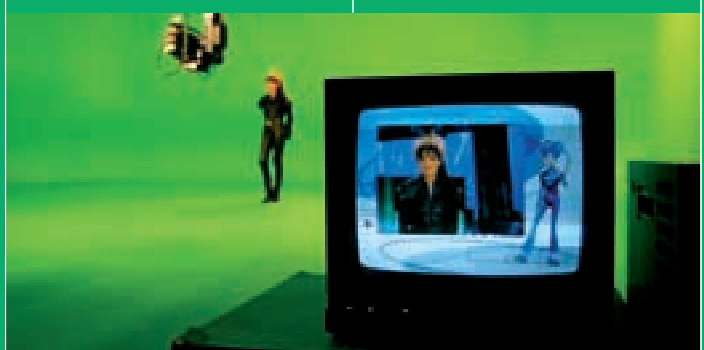
? При съемках каких фильмов (клипов) использовалась ваша виртуальная студия?

Сергей Баженов: Мы сняли сотни клипов. Наша студия может работать в разных режимах – для съемок кино, музыкальных клипов, компьютерных игр.

? Съемки какой киноленты запомнились Вам больше всего? Расскажите о ней нашим читателям.

Сергей Баженов: «Русский бунт», «Сибирский цирюльник». Сейчас работаем над фильмом «Звезда» — a la «Перл Харбор». Там будет много самолетов и военной техники, созданием которой мы сейчас и занимаемся. Фильм выйдет в прокат в 2002 году. Работали над созданием толпы в «Русском бунте». Помогали снимать картину «Старые Клячи» Эльдара Рязанова. На самом деле автомобиль с главными героинями в реку не падал и не тонул. Его снимали на улице, а потом просто «вживили» в компьютерные декорации. К сожалению, мало режиссеров заказывают компьютерные спецэффекты – видимо, боятся. Хотя такие мэтры, как Михалков, не чураются экспериментов.

> **Еще можно использовать специальные костюмы с датчиками. У этих костюмов большой диапазон возможностей — от костюма пилота до костюма для виртуального секса.**



? Возможно, вы уже успели посмотреть фильм Final Fantasy: The Spirits Within. Каково ваше мнение о нем, и не планирует ли компания BS Graphics создать нечто подобное?

Сергей Баженов: Графика очень качественная. Свой подобный проект уже создаем. Мы будем делать его менее реалистичным, так как это будет другой жанр. Сейчас пришло время, когда мы стоим на границе между кино «реальным» и «виртуальным». Мы собираемся снять несколько художественных фильмов. Один из наших новых проектов – «Сказка». Он будет напоминать диснеевский проект Bug's Life. Его действие будет происходить на планете, населенной веселыми лягушками. В мире «Сказки» два материка – ледяной и страна Лимония. Главные герои – Лягур и Лягурина. Будет также пингвин, занимающийся транзитом и продажей айсбергов, которые очень ценятся в жаркой Лимонии. Надеемся, «Сказка» будет интересна не только детской, но и взрослой аудитории.

Мы стараемся максимально использовать возможности DVD. Журнал «Эра DVD» вручил нам награду за самый «навороченный» DVD-диск. Диск имеет много мультимедийных возможностей – посещение сайта, чат, участие в лотереях, членство в «Интернет-кафе клуб». Сейчас мы развиваем новые музыкальные DVD проекты.

> **За последние три-четыре года произошел прорыв и сегодня российские студии оснащены лучше, чем многие европейские. В Европу, например, за летний период было поставлено восемнадцать камер High Definition, из них шесть – в Россию!**



? Не задумывались ли вы над созданием игр на базе BS Graphics?

Сергей Баженов: Интерес и мощности есть. Но у нас не было задействовано в этой области достаточного количества людей, не было заказов. И, соответственно, мы остановились на кино. Хотя несколько раз мы делали фрагменты и для компьютерных игр, год-два назад. С развитием DVD я планирую запустить проект, связанный с компьютерными играми. DVD – это наиболее подходящая и перспективная платформа.

? Выходившая раньше по телевидению ваша телепрограмма о новинках компьютерных игр пользовалась большой популярностью среди российских геймеров, но теперь ее что-то не видно. Не думаете ли вы ее восстановить?

Сергей Баженов: Сейчас мы создаем новую команду под нашу программу «Интернет Кафе Клуб». Это будет клуб любителей hi-end. Раньше по телевизору выходила наша программа «Виртуальный мир», но была снята с эфира. Мы бы с удовольствием ее восстановили. Дело в том, что каналы не очень хорошо относятся к подобного рода проектам – они проигрывают по зрительскому рейтингу. К сожалению, мыльные оперы сегодня более популярны, видимо, у них больше поклонников. Продвинутых же людей на сегодняшний день мало. Наша задача – их создать. Мы популяризуем Интернет, виртуальные студии. Но только в 1998 мне удалось создать настоящую виртуальную студию. Я проводил фестиваль «Фантазия», где представил ее, и потратил много усилий, чтобы объяснить, почему это интересно. Киношники считают, что снимать фильмы при помощи виртуальных студий очень сложно. На самом деле это не так. Сейчас даже мэтры телевидения начинают к нам обращаться. За виртуальными студиями будущее.

Мы хотим создать новый рывок, схожий тому, что был в 1993, когда мы привезли суперкомпьютер. Сейчас делаем упор на технологию High Definition (пер-

вый эпизод знаменитых «Звездных войн», выпущенный в прокат в 2000 году, снят именно на этом стандарте). В России мы стараемся быть первыми, кто внедрит эту технологию, стараемся опередить время, как всегда.

? Каковы новые проекты компании BS Graphics?

Сергей Баженов: BS Graphics – компания-экспериментатор. Сейчас мы занимаемся всеми новинками и пытаемся внедрить их в России. Компьютеры обновляются каждые восемнадцать месяцев. Причем этот срок постоянно сокращается. Мы все время стараемся идти в ногу со временем. В 1997 стартовали новые студии High Definition, и я внимательно слежу за их развитием. В Санта-Монике образовалась Laser Pacific Studio, которая стала первой использовать новый стандарт. Перешла на него и BS Graphics. Новая технология намного экономичнее – она не требует дорогой кинопленки. И результат здесь моментальный. Сейчас в России сложилась для этого благоприятная ситуация. В нашей области Россия – одна из передовых стран. За последние три-четыре года произошел прорыв и сегодня российские студии оснащены лучше, чем многие европейские, тем более что касается формата High Definition. В Европу, например, за летний период было поставлено восемнадцать камер High Definition, из них шесть – в Россию!

Мы, как пионеры, первые осваиваем технологию компьютерного монтажа. Создаем в России мощную базу High Definition-центра с участием Sony, ORAT, AVID и др. Это будет прорыв. Мы уже запустили виртуальную студию. Создание High Definition-центра будет завершено уже в следующем году, сейчас мы только начали запуск первых камер и монтажных систем.

В виртуальной студии может отражаться практически любая игра, туда можно позвонить по мобильному телефону 3G и принять участие в игре. В идею виртуальной студии заложен большой элемент интерактивности. Еще можно использовать специальные костюмы с датчиками. У этих костюмов большой диапазон возможностей – от костюма пилота до костюма для виртуального секса.

> **Сейчас пришло время, когда мы стоим на границе между кино «реальным» и «виртуальным». Один из наших новых проектов — «Сказка». Он будет напоминать диснеевский проект Bug's Life.**





? Что бы вы хотели пожелать нашим читателям?

Сергей Баженов: Самое главное, чтобы мы оставались людьми и не затерялись в лабиринтах виртуальной реальности. Должен быть колокольчик, вовремя возвращающий нас назад. Задача людей – духовное развитие, а не развлечения.

Да, довольно занимательная экскурсия! Будем надеяться, что все планы компании BS Graphics удачно осуществятся и в ближайшем будущем нас ожидает встреча с телевидением нового поколения. Тем паче, что для компьютерных игр оно открывает невиданные перспективы. END

Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru

PC

РЫЦАРИ МОРЕЙ

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

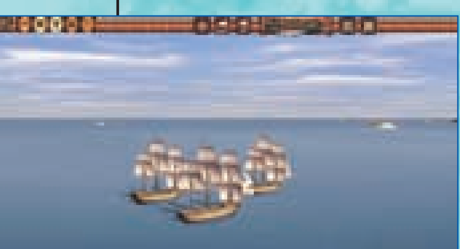
Любовь «Акеллы» к морю оказалась на удивление заразительной. Благодаря этой компании сотни тысяч игроков во всем мире уже освоили азы морского дела, побывав и корсарами, и пиратами, и адмиралами флотов самых разных держав. Впрочем, многие из этих людей не стали довольствоваться изучением азов и погрузились в самые дебри морской науки. Это те геймеры, которым достаточно одного взгляда на судно, чтобы сказать, к какому классу оно относится, сколько у него пушек на бортах и где оно было построено. Они могут часами участвовать в морских баталиях, не отрываясь на еду и сон, потому что в условиях войны адмиралу не до того. Эти люди — фанаты игры «Век Парусников 2» (Age of Sail 2).

Жанр: RTS **Издатель:** 1С **Разработчик:** Акелла **Онлайн:** http://www.akella.com/dev-privateer-ru.shtml/
Требования к компьютеру: PII 300, 32MB RAM, 3D-ускоритель **Количество игроков:** до 16 **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10830

Практически сразу после выхода «Века Парусников 2», «Акелла» взялась за создание сиквела, получившего гордое имя «**Рыцари Морей**» (**Privateer**). Хотя, следует заметить, изначально он планировался как незамысловатый add-on. К началу работы «Акелла» располагала богатейшим опытом в создании игр на морскую тематику вообще и стратегий в частности. Кроме того, это был уже третий проект на движке STORM (на его основе сделаны «Корсары» и «Век Парусников 2»). Но даже этого разработчикам показалось мало. Они хотели создать игру, которая бы воплощала в себе все то, что хотят получить геймеры. А самый лучший способ добиться этого — прислушаться к их пожеланиям. От поклонников «Века Парусников 2» приходили тысячи писем с предложениями и креативной критикой. Ребята из «Акеллы» проделали титаническую работу, чтобы систематизировать весь этот поток информации и составить подробный перечень того, что хотят игроки. Список оказался настолько внушительным, что постепенно add-on превращался в полноценное продолжение. И таки превратился.





В морских сражениях могут принимать участие не только классические корабли, но и подводные лодки.

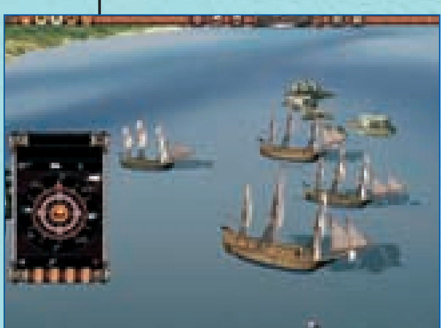
Редактор миссий — предмет особой гордости разработчиков. Он представит нам практически все возможности, которыми располагают создатели игры. Причем можно делать не только собственные сценарии, но даже целые кампании. Нельзя, пожалуй, только изменить озвучку.

Благодаря любезному содействию «Акеллы», к нам в руки попала бета-версия «**Рыцарей Морей**». На первый взгляд со времен «Века Парусников 2» мало что изменилось, но даже не слишком искушенный игрок очень скоро обнаружит, что нововведений просто море, хотя основы игровой механики действительно остались нетронутыми. Первое, на что обращаешь внимание, — это point'n'click интерфейс. Теперь, чтобы задать кораблю направление движения, достаточно



При виде российских кораблей возле европейских берегов невольно наполняешься чувством гордости.

одного щелчка мышкой. Хотя возможность управлять судном с помощью штурвала по-прежнему остается. Нововведения в интерфейсе (и не только) в основном связаны с тем, что «**Рыцари Морей**» задумывались в большей степени как RTS, чем wargame. Разработчики просто отошли от строгих правил wargame'ов ради удобства игрока. Например, в «Веке Парусников 2» в режиме кампании захваченный корабль противника после боя было необходимо выкупить, чтобы он вошел в состав нашего флота в следующей миссии. Подобная система перекочевала в компьютерные игры из настольных стратегий, где она была необходима для соблюдения баланса. На PC же она существовала в основном как дань традициям. Вот от такого рода ограничений, существующих в wargame'ах, и было решено отказаться. В результате невероятный уровень реализма и глубина игрового процесса никуда не денутся, зато игра обогатится многими достижениями научно-RTS'ного прогресса.



Если взять курс чуть южнее, получится эдакое кладбище затонувших кораблей.

Памятуя о том, какое огромное сетевое сообщество поклонников «Века Парусников 2» образовалось после выхода этой игры, разработчики решили уделить максимум внимания многопользовательскому режиму «**Рыцарей Морей**». В одной битве могут участвовать до 16 игроков. Кроме того, к величайшей радости всех фанатов, в игру включат полноценный редактор миссий.

Разработчики решили уделить максимум внимания многопользовательскому режиму — в одной битве могут участвовать до 16 игроков. Кроме того, к величайшей радости всех фанатов, в игру включат полноценный редактор миссий.

Разбить флот своих заокеанских соперников на собственноручно созданной карте — что может быть приятнее для настоящего морского волка! Среди прочих радостей многопользовательского режима будут и такие приятные мелочи, как возможность импортировать собственный портрет и нарисовать свой уникальный флаг, который появится не только в соответствующих меню, но даже будет развеваться на мачтах кораблей.

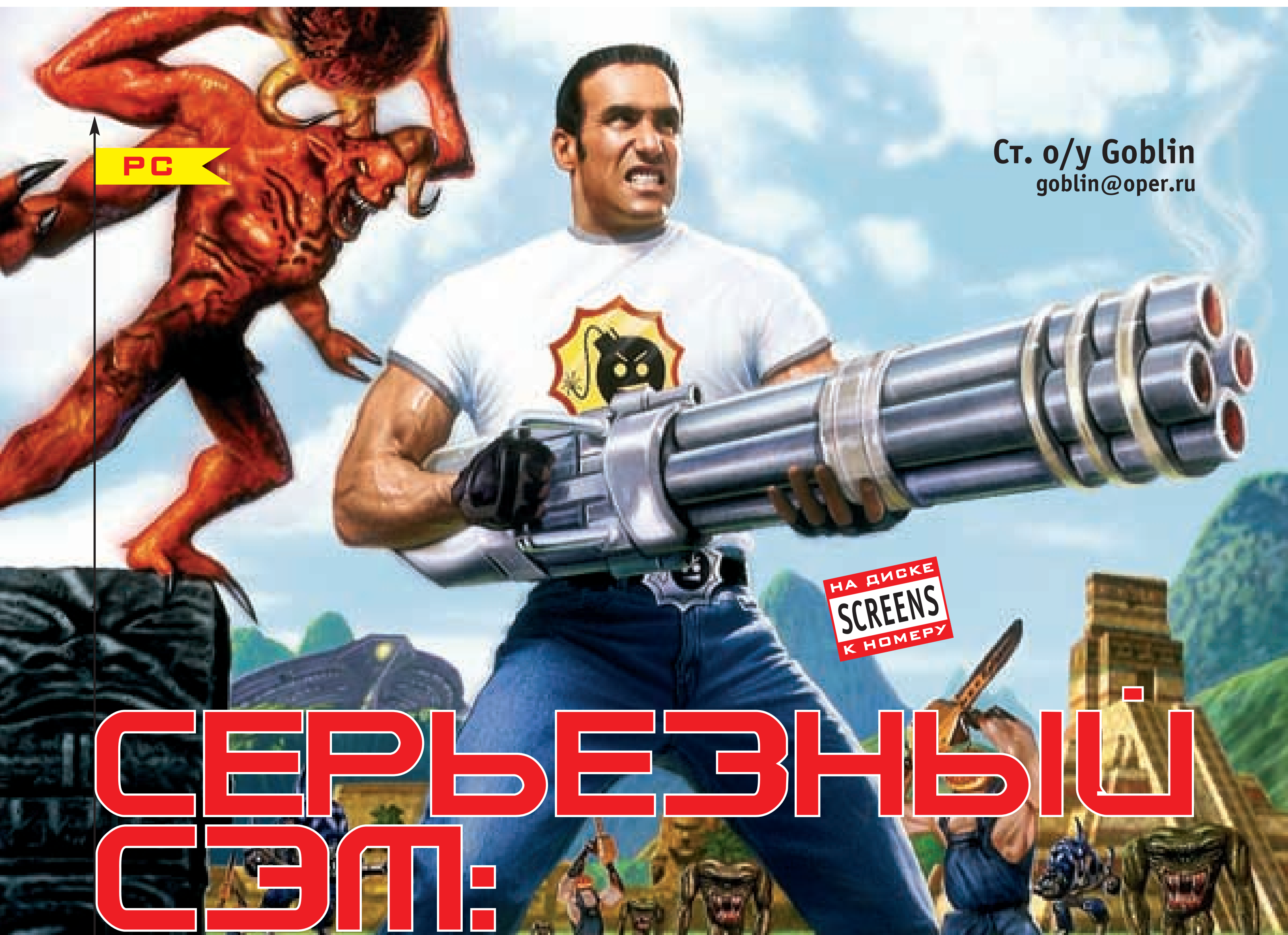
В качестве своеобразного бонуса выступают три принципиально новых юнита: пароход, подводная лодка и воздушный шар. Их наличие едва ли сильно отразится на балансе и вряд ли заставит игроков забыть о парусных судах и перейти к тотальному использованию новейших технических достижений, однако возможности новых юнитов довольно интересны. Пароход, как вы знаете, представляет собой парусное судно, у которого, к тому же, есть дополнительный двигатель. Благодаря последнему пароход способен плавать против ветра — главное не поднимать в этом случае паруса, ибо скорость существенно снизится. Преимущества подводной лодки очевидны — она почти невидима. Воздушный шар будет использоваться как морской бомбардировщик. Мы не сможем регулировать высоту его полета, и на большинстве карт шар окажется вне досягаемости мушкетов солдат, находящихся на кораблях. Это вполне могло бы превратить его в непобедимую машину смерти. Поэтому разработчики решили, что на падающие с шара бомбы будет оказывать влияние не только скорость шара, но и ветер. Так что попасть по кораблю надо еще суметь. Кроме того, не забывайте, что шар летит только туда, куда дует ветер, поэтому, сбросив бомбы, он улетит за пределы карты. Если конечно не переменится погода — а такое тоже возможно.

Наличие подводной лодки в игре, посвященной событиям конца XVIII столетия, стало для меня большим сюрпризом. Понимая мои сомнения, разработчики показали внушительный фолиант, в котором были чертежи этой подлодки и все технические характеристики. Оказывается, в то время подобный агрегат на самом деле несколько раз применялся в бою.



Хотя движку уже не один год, он по-прежнему способен на многое.

Если в самое ближайшее время не произойдет ничего непредвиденного, и игра выйдет в намеченный срок, уже в следующем номере вы сможете прочитать обзор «**Рыцарей Морей**» и узнать наш окончательный вердикт. Однако уже сейчас кристально ясно, что для поклонников «Века Парусников 2» эта игра станет воплощением всех мечтаний. END



PC

Ст. о/у Goblin
goblin@oper.ru

СЕРЬЕЗНЫЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Уверен, каждый уважающий себя любитель 3D-шутеров в прошлом году отхватил игрушку Serious Sam и успешно освободил территорию суверенного Древнего Египта от инопланетных захватчиков. Среди всеобщего стремления к реализму «Сэм» был глотком свежего воздуха, можно даже сказать — луч света в занудном царстве!

Жанр: 3D action **Издатель:** 1С **Разработчик:** Croateam **Количество игроков:** до 16
Онлайн: http://www.croteam.com/ **Дата выхода:** I квартал 2002 года

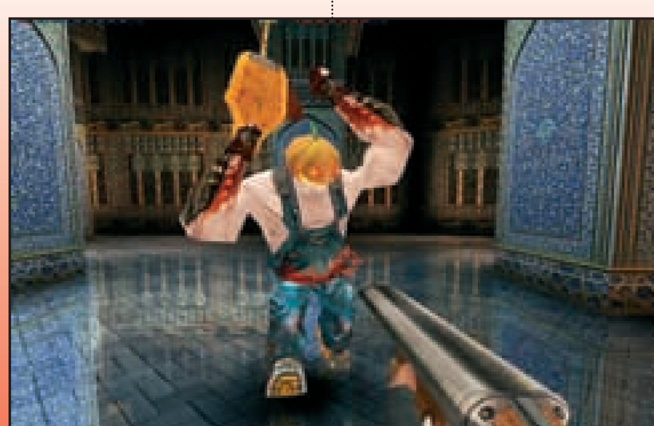
Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10091

Зачем нам реализм, если в него скучно играть? Нам надо чтобы играть было весело! И в «**Сэме**» было так весело, что только держись — настоящий ураган. Впрочем, не буду распинаться, ибо уверен, что игрушку вы видели и благополучно прошли.

Рассказать хотелось вот о чем. Разработчик «**Серьезного Сэма**» — команда Croateam — наконец-то закончила работу над второй частью игры, которая называется **Serious Sam: The Second Encounter**. И я в нее уже того — поиграл.

Тут следует отскочить назад и напомнить, что первую часть в России локализовала фирма «1С». На мой взгляд, получилось в тот раз не очень удачно. В первую очередь не понравился голос актера, подобранного для озвучки Сэма. В результате Сэм получился вялым, уставшим от жизни мужиком. Мало того, текст был написан под стать голосу: такой же занудноватый и неинтересный. Естественно, многих (и меня в том числе) это дело слегка расстроило. Досадно видеть, как из замечательной игры пропадает обаяние и шарм.

И тут из фирмы «1С» в мой почтовый ящик поступает секретное электрическое письмо с предложением поработать над переводом и озвучкой второй части игры. Что тут можно сказать? Вот он — отличный шанс попробовать сделать так, как считаешь нужным. Поэтому я сказал себе — ага!!! После чего схватил тревожный чемоданчик, поскакал на вокзал и через двадцать минут уже катил в первопрестольную, дабы вкусить новенькую игрушку и взять процесс качества локализации и озвучки под свой жесткий контроль.



Эдакий побочный продукт Halloween'а!



Добро пожаловать в прожарку, рогатенький!

По прибытии получил подстрочник перевода, изготовленный фирмой «Логрус». Ясное дело, творческая мысль заработала вовсю! И через пару дней реплики для Сэма и сообщения бортового компьютера были приведены в надлежащий цинично-дерзкий вид, на мой взгляд — вполне соответствующий разухабистому духу игры.

Было принято решение не повторять ошибочный подход к локализации первой части. Хотелось подобрать для озвучки Сэма голос бодрый, сочный. Дабы он одновременно был и резок, и груб и весел — как и подобает такому бравому парню, как Сэм. В результате множественных прослушиваний выбор пал на Никиту Джигурду, обладателя как раз такого смачного и колоритного голоса.

Когда Никита Джигурда прибыл в студию и сказал первую пару фраз, личный состав прослезился от счастья: голос оказался практически точным аналогом голоса Джона Дика, озвучивавшего оригинального Сэма. Работником гражданин Джигурда оказался старательным — решпект! Единственное, что немного мешало, так это недостаточная скорость произнесения отдельных фраз. Но мы это победили. В общем, озвучку побороли в гвардейски короткий срок, ровно за один день. Следует отметить, что по части различных шуток и острот вторая часть игры значительно богаче первой. По ходу перевода и озвучки мы постоянно хихикали, уж больно игрушка прикольная.

Ну а теперь про самое главное. Для того чтобы понять, что и при каких обстоятельствах Сэм говорит, надо было срочно проскакать игру. Проскакать тщательно, от начала и до самого конца. На помощь был привлечен ветеран игрового дела, известный кудесник двустволки и рокет лаунчера Klarens Bodiker. Встав пораньше, помолившись, и, как подобает в таких случаях, одев чистое исподнее, мы приступили к полному прохождению. То есть налицо рекорд: мы самые первые в России прошли вторую часть «**Сэма**»!

По итогам прохождения сообщаю: если понравилась первая часть игры, вторую надо брать непременно! Все, что было в первой части хорошего — стало еще лучше. Все, чего в игре не хватало — появилось. Все, что было лишним — пропало. И без того веселая, солнечно-жизнерадостная графика стала еще лучше и сочнее (правда, и ресурсов стала жрать больше). Откровенно улучшился звук. Добавили забавных приколов. Появилось несколько свежих монстрюганов. Новые стволы, во главе с легендарной бензопилой.

В общем, камрады, не буду вам травить душу и портить удовольствие — игра вот-вот появится на прилавках и скоро все это вы сможете проверить лично. Насколько удалась новая локализация — сказать не могу. Потому что судить об этом вам. Ну а я буду благодарен за все замечания и пожелания по этому поводу, дабы в дальнейшем их учесть и действовать в строгом соответствии. Ибо работать над игрушками следует так, чтобы в них потом было интересно играть. Тут не поспоришь. END

По части различных шуток и острот вторая часть игры значительно богаче первой. По ходу перевода и озвучки мы постоянно хихикали, уж больно игрушка прикольная.

PS2, PC

Валерий «А.Купер» Корнеев valkorn@gameland.ru

FINAL FANTASY XI

Вполне резонно предположив, что настало время отхватить свой кусок прибыли от лакомого пирога, коим являются масштабные многопользовательские игры, Square не стала особо мелочиться и развернула в сторону онлайнового фронта свое самое грозное орудие: крупнокалиберный ролевой сериал Final Fantasy.



Жанр: online RPG **Издатель:** Square EA **Разработчик:** Square
Количество игроков: не ограничено
Онлайн: http://www.playonline.com/ff11/
Дата выхода: II квартал 2002 года (Япония)

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9503

КУДА ВСЕ — ТУДА И МЫ

Первым из японских разработчиков, решившихся проследовать по стопам американцев с их Ultima Online, EverQuest, Anarchy Online и другими «массивными» сетевыми проектами, стала Sega с Phantasy Star Online от Sonic Team — для приставки Dreamcast. Опыт оказался вполне успешным – хоть игра и была скорее красивой представительницей не особо интеллектуального поджанра dungeon hack (в стиле Diablo), нежели серьезной RPG, она привлекла внимание множества игроков по всему миру и оказалась одной из немногих жемчужин сети SegaNet. Square, уже несколько лет потихоньку продвигающая собственную гибридную (PC/PS2) сеть PlayOnline, намерена сделать онлайновую **FFXI** ее ядром. Разработку самой игры ведет команда под началом заслуженных ветеранов: вдоволь наигравшегося в кинематограф Хиронобу Сакагути, продюсера Chrono Cross и Xenogears Хиромити Танаки, а также Коити Исии, руководившего созданием сериалов SaGa Frontier и Seiken Densetsu (Secret/Legend of Mana).

БАСТАРД

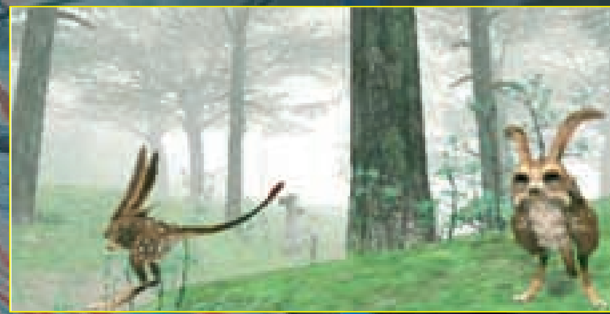
Избегающая большинства традиционных признаков JRPG, **Final Fantasy XI** изрядно напоминает классические западные ролевые игры, например Baldur's Gate. Для начала, играющему предоставляется возможность создать своего персонажа, выбрав расу протагониста: люди здесь называются Humes и считаются самыми сбалансированными по целому ряду характеристик существами; Elvaan — аналог эльфов — в совершенстве владеют навыками рукопашного боя; а низкорослые Tarutaru слывут неплохими магами. Остановившись на любой из перечисленных рас, можно выбрать пол героя. При этом существуют еще две расы, чьи доступные представители сугубо однополы: кошкоподобные женщины Mithra заработали славу удачливых охотниц и наемниц (в то время как мужчины-Mithra обитают где-то в глубине их земель, и за них просто нельзя играть), а похожие на огров великаны Galka размножаются при помощи реинкарнации, поэтому половых различий не имеют вовсе. Определившись с расой, можно подобрать подходящее лицо, цвет волос, рост, вес, и так далее. После чего необходимо будет указать «занятие» героя (в других RPG это принято называть «классом»), список которых перекочевал сюда прямиком из Final Fantasy Tactics и Final Fantasy V: это воины, монахи, воры, белые/черные/красные маги — всего более трех десятков различных профессий. При накоплении уровней опыта персонаж сможет разучивать новые умения, связанные со своим призванием: воину откроются секреты эффективного владения мечом, а маг получит доступ к расширенному списку заклинаний. Что характерно, «занятия» можно менять, осваивая и комбинируя различные навыки. То есть ничто не мешает вам попытаться вырастить из Tarutaru легендарного мечника и засадить Galka за смешивание магических снадобий — изначальные характеристики персонажей просто располагают к определенному «трудоустройст-



Отличительные черты игры — массивные декорации и хороший обзор.

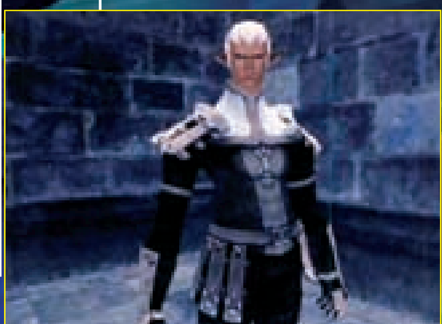


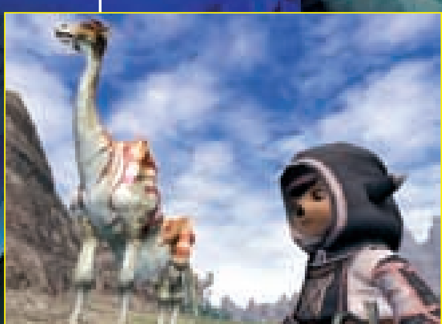


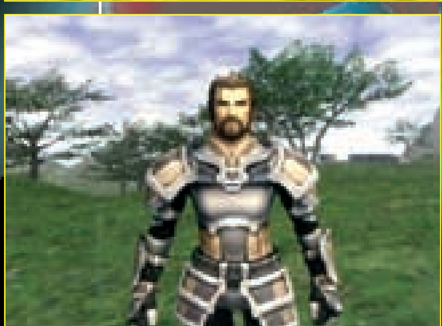


Походовые бои заменены на драки в реальном времени с интерфейсом в виде командного меню – практически точь-в-точь, как это сделано в EverQuest. Плюс, возможность активации паузы в любой момент – на манер Baldur's Gate.

Примерно в таких сооружениях обитает магическая раса в FFXI.







Люди, как всегда, "крепкие середнячки".



Мир FFXI наполнен необычными существами.

ву», но при этом совершенно не заставляют безропотно следовать канону.

SQUARE В РОЛИ BIOWARE

Действие игры происходит в мире Vana'diel, где в лучших ролевых традициях атмосфера средневековья перемешалась с волшебством. Эльфийское королевство San d'oria, провозглашенная людьми республика Bastok, управляемая советом мудрецов-Tarutaru федерация Windurst — вот государства, расположенные на континентах планеты (и серверах PlayOnline), на территории которых игроку предстоит выполнять ассортимент квестов. Тут необходимо сказать пару слов о боевой системе. В отличие от предыдущих частей сериала, враги видимы еще до начала сражения, они разгуливают непосредственно по игровым локациям. Походовые бои заменены на драки в реальном времени с интерфейсом в виде командного меню — практически точь-в-точь, как это сделано в EverQuest. Хотя драка происходит автоматически, в любой момент можно поставить ее в режим паузы и сменить тактику действия героев . Сотворение заклинаний занимает время и может быть прервано атакой противника (еще один большой привет).

HURRY UP AND BUY!

Final Fantasy XI предусматривает режим для одного игрока без подключения к сети, однако рекомендуется, конечно, участвовать в групповой онлайновой игре. В команду могут объединиться до шести игроков, чтобы вместе сражаться с монстрами и поровну делить доставшиеся сокровища. Есть возможность создавать альянсы команд, численностью до 18 человек — наверняка вскоре после выхода **FFXI** мы станем свидетелями зарождения нового кланового движения. Так как в приключениях примут участие геймеры со всего мира, разработана упрощенная система общения посредством значков (в стиле PSO), позволяющая преодолеть языковой барьер. Данные о персонажах и индивидуальные настройки хранятся на сервере, а не на картах памяти, как поспешили сообщить некоторые издания – вы сможете вернуться к своему приключению, пользуясь любой из копий игры для обеих платформ. После долгих раздумий и анонсов нескольких взаимоисключающих маркетинговых стратегий, Square объявила, что сервис PlayOnline будет бесплатным как для обладателей PC, так и для владельцев PS2 (которым придется раскошелиться на Ethetnet-адаптер или модем, жесткий диск, клавиатуру), а помесячная плата будет взиматься непосредственно за время, проведенное в игре (включая встроенные в Square-овский броузер PVN мини-игрушки: карточную Tetra Master и непонятную пока Gummy Block).

ТО ЛИ ЕЩЕ БУДЕТ!

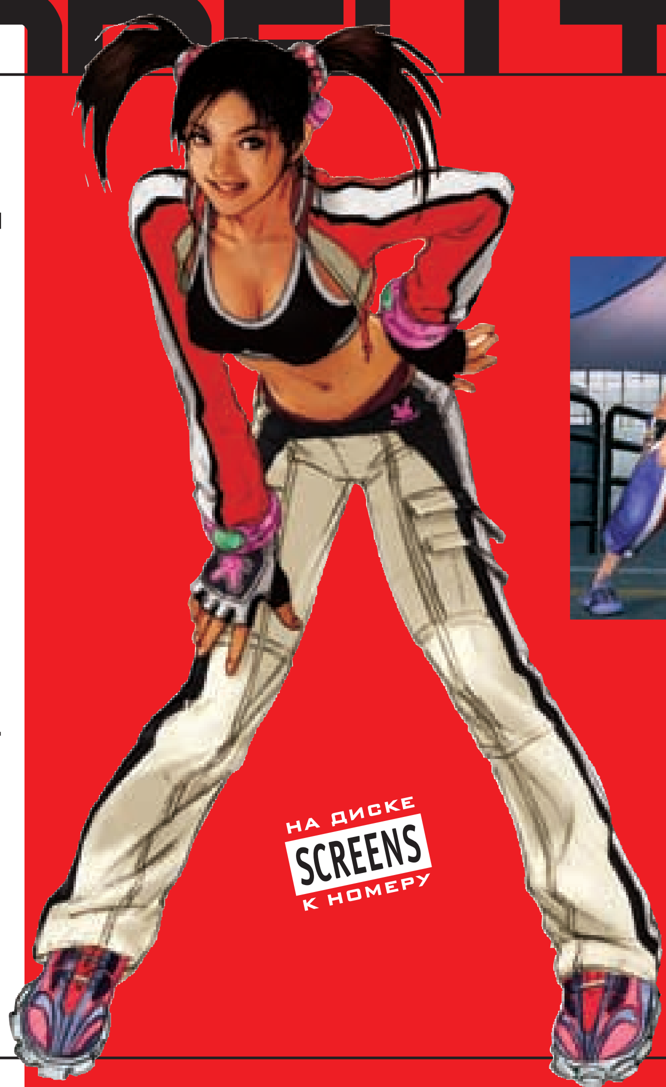
«А как же чокобо, воздушные корабли и призываемые во время боя Хранители», — спросит пытливый читатель. Всему свое время: в данный момент в Японии началось бета-тестирование **FFXI** для PC, и наверняка в самое ближайшее время всплывут свежие подробности этого масштабного проекта. Уж будьте уверены, они точно попадут на наши страницы.

12 октября 2001 года Square подписала контракт с Hewlett Packard, обязующейся предоставить сервис и техническую поддержку сети PlayOnline. Директор онлайновой службы Коити Исэ объявил, что сервера HP позволяют одновременно обслуживать в онлайне до 300.000 игроков. Рекорд Phantasy Star Online (350.000 человек одновременно) показывает, что подобные цифры вполне реальны, и Square уверяет, что готова к наплыву желающих сыграть в FFXI или просто воспользоваться другими услугами PlayOnline: лентами новостей, чатами, электронной почтой, онлайновыми магазинами, сетевым пейджером и подборкой манги от японского издательства Jump Comics. Сервис начинает работу в марте, и сотрудники Square начисто отметают любые сомнения в высоком уровне его работоспособности.

Wren wren@gameland.ru

PS2

TEKKEN 4



У PS2 до недавнего времени наблюдались серьезные проблемы с жанром fighting. Если три лучших файтинга представляют собой порты с чужой консоли, то это, по меньшей мере, ненормально. Слишком сырой графический движок Tekken Tag Tournament был лишь следствием сжатости сроков разработки, а при создании Tekken 4 времени у программистов было значительно больше. Часть зарплаты они отработали, и Tekken 4 на игровых автоматах смотрится как минимум не хуже, чем Dead or Alive 2. Но наметившееся отставание от конкурентов превращается в тенденцию, а это уже опасно.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

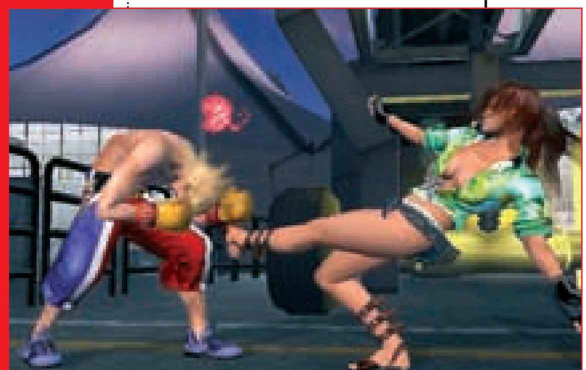
Жанр: fighting **Издатель:** Namco **Разработчик:** Namco **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http://www.namco.com **Дата выхода:** 28 марта (Япония), весна 2002 (США)

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9373

ЗАЧЕМ МЫ ЗДЕСЬ?

За глобальными консольными войнами всегда следуют локальные конфликты в отдельно взятых жанрах. И если Dragon Quest от Enix без проблем одержала верх над Final Fantasy, то давнее соперничество Tekken и Virtua Fighter (см. врезку) сейчас как раз входит в завершающую фазу. Началась она с отказа Sega от Dreamcast, за которым последовали анонс порта Virtua Fighter 4 с Naomi 2 на PlayStation 2 и выход аркадной версии Virtua Fighter 4 практически одновременно с Tekken 4. Обе игры попали в чарт Arcade Top 10 и удерживаются в нем до сих пор, причем Virtua Fighter стабильно опережает конкурента. Сейчас компании спокойно дорабатывают версии своих игр для PS2, периодически анонсируя дополнительные «завлекалки». У Namco есть преимущество — аркадный **Tekken 4** и так базируется на железе PS2, поэтому сейчас работа идет не над переносом игры, а над ее улучшением и доработкой.

Прошло два года с момента завершения третьего турнира, но планы Heihachi Mishima провалились: сначала он не сумел заполучить образец тела True Ogre, а затем еще выяснилось, что для



Внешний облик основных персонажей Tekken практически не изменился.

слияния с ним необходим дьявольский ген (Devil Gene). Зато известно, что последним обладают Jin и Kazuya. И тут Heihachi не повезло — он нашел лишь фотографию, где был запечатлен Kazuya-дьявол в виде хладного трупа. Достаточно было бы достать образец его генетического кода, но и в этом его опередили — корпорация G Corporation добралась до тела первой. Клон уже создан и вопреки всем законам науки унаследовал и личность оригинала, и его боевые качества. Научившись лучше контролировать свою темную сторону, Kazuya надеется окончательно уничтожить Heihachi. Последний же хочет заманить врага на



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЙ

Virtua Fighter (Saturn, 1994)

Учитывая ошибки первого 3D-файтинга (Dark Edge), разработчики отказались от полноценного перемещения в 3D, сосредоточившись на проработке моделей. Однако трехмерность сама по себе не помогла бы игре бороться с Street Fighter 2 и Mortal Kombat 2. Реальных козырей было два: полный отказ от магических спецприемов и удобное управление (используются лишь три кнопки!). В Японии игра сильно помогла продажам Saturn, в США несколько лучше был воспринят Tekken.





Интерактивные трехмерные арены — главное новшество четвертой части.



новый, четвертый, турнир на звание Короля Железного Кулака (King of Iron Fist) с призом в виде контроля над всей корпорацией Mishima Zaibatsu. И Kazyua, и еще пара десятков бойцов приняли приглашение, причем каждый из них в соответствии с канонами жанра имеет на это веские причины. Жаль лишь, что эти каноны предполагают наличие сюжета, иначе нам не пришлось бы вникать в вышеописанный бред, рядом с которым любой опус про юного спасителя человечества, воюющего с Древним Злом, покажется элитарным литературным экспериментом.

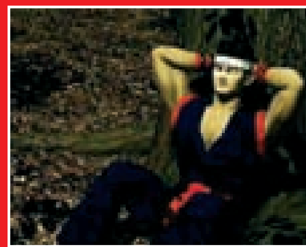
КАК БУДЕМ ИГРАТЬ?

Одно из самых заметных нововведений касается арен. Воспользовавшись опытом Soul Calibur, Namco ограничила размер поля боя, причем не единообразно: иногда придется драться на узком и длинном уровне, иногда — на просторном поле, а некоторые арены, возможно, будут многоэтажными. Более важным элементом является реализация стен a la Dead or Alive. Противник, отброшенный к стене, отлетает назад к вам, после чего серию ударов можно продолжать. Именно поэтому манипуляции Namco с ареной и важны — придется следить еще и за тем,



Virtua Fighter 2 (Saturn, 1995)

Количество полигонов увеличилось в 4 раза, что позволило реализовать в аркадной версии даже трехмерные задние планы. К сожалению, сжатые сроки не дали программистам перенести на Saturn все те мелочи, которые и демонстрировали графическое превосходство серии над Tekken. Однако несмотря на отсутствие серьезных нововведений, пресса (даже в США) объявила игру «революционной». Virtua Fighter 2 стал единственной игрой Sega of Japan, продавшейся тиражом более 1 миллиона копий.



Virtua Fighter 3 (Аркада, 1996)

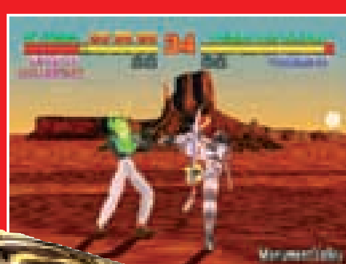


Впервые бойцы дрались на неровной поверхности, а уровень детализации просто потрясал — можно было различить движения зрачков! Аркадная версия в Японии после релиза моментально взлетела на первое место, легко опередив Tekken 3, Street Fighter III и SF EX. В воздухе витала надежда на перевод игры на Saturn, но приставка оказалась слишком слабой для графики такого качества.

Virtua Fighter 3tb (Dreamcast, 1998)

Хит трехлетней давности все-таки нашел свою домашнюю платформу, а в нагрузку геймеры получили режим Team Battle. Но Tekken 3 был намного дружественнее к новичкам, при этом претендуя и на серьезность. Японская версия Virtua Fighter 3 к тому же «отличилась» отсутствием нормального режима для двоих игроков, так что успех оригинала повторен не был.

Tekken (PlayStation, 1995)



Солидный набор приемов у каждого героя и соответствие их реальным стилям рукопашного боя — вот что отличало Tekken от конкурентов, хотя первым этот ход был применен все



Воспользовавшись опытом Soul Calibur, Namco ограничила размер поля боя, причем не единообразно: иногда придется драться на узком и длинном уровне, иногда - на просторном поле, а некоторые арены будут многоэтажными. Более важным элементом является реализация стен a la Dead or Alive.

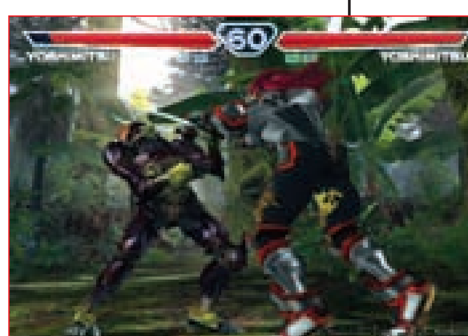
чтобы вас не зажали в угол. Разработчики трехмерных файтингов всегда старались ввести в игру какое-то подобие свободного передвижения, а в Tekken оно было реализовано в виде движений влево и вправо. Но Soul Calibur продемонстрировал возможность более совершенного подхода, так что разработчикам



Namco удалось хорошо поработать с анимацией - герои движутся плавно.

Tekken 4 пришлось реализовать свободное перемещение в 3D. Это может вызвать некоторые неудобства с прыжками (примером чего является все тот же SC), зато упростит маневрирование по арене, что прямо-таки необходимо в свете первого нововведения.

Для окончательного доведения баланса до идеала разработчики сделали еще и аналог броска, в результате выполнения ко-



Долгие месяцы работы над переносом игры с игрового автомата все же не будут потрачены зря. По последним данным в версию для PlayStation 2 добавят режим Tekken 4 Force Assault, который будет прямым наследником Tekken Force из третьей части.



Открытые арены в Tekken4 чередуются с плотно заставленными.

торого вы меняетесь местами с противником. Конечно же, подобные приемы всегда были некоторой экзотикой, так что не стоит всерьез рассчитывать на успешное его применение. Основная же схема управления не изменилась абсолютно. Стрелки джойстика и четыре кнопки для ударов руками и ногами — что еще нужно настоящему бойцу? Хотя более верным будет заявление о том, что **Tekken 4** рассчитан исключительно на фанатов трех первых частей, а серьезные изменения в концепции могут негативно повлиять на продажи.

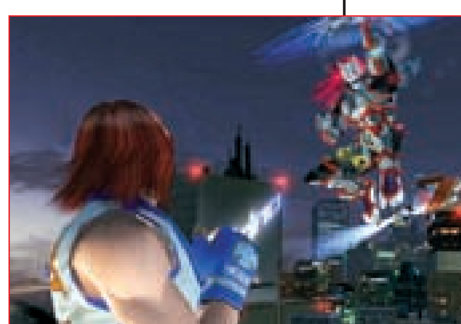
В НАГРУЗКУ?

Долгие месяцы работы над переносом игры с игрового автомата все же не будут потрачены зря. По последним данным в версию для PlayStation 2 добавят режим **Tekken 4 Force Assault**, который будет прямым наследником Tekken Force из третьей части. Идея его проста — система боя и герои используются в рамках жанра Beat'em Up, где от геймера требуется сражаться с толпами безликих и не слишком сильных бойцов, бродя по большим трехмерным уровням. Именно тут как нельзя кстати придется возможность без ограничений передвигаться в трехмерном мире. Вопрос лишь в том, станет ли Tekken Force Assault похож на ужасный Bouncer или же на очень симпатичный Spikeout. Кроме того, в домашнюю версию, как и ожидалось, включат режим командной битвы, тренировку и бой на выживание. Для тех, кому понравилась мини-игра Tekken Bowl (Tekken Tag Tournament), будет создана продвинутая ее версия. И, наконец, консольный вариант **Tekken 4** будет богато иллюстрирован двумерным артом и оживлен CG-роликами. Осталось только дождаться всего этого счастья.





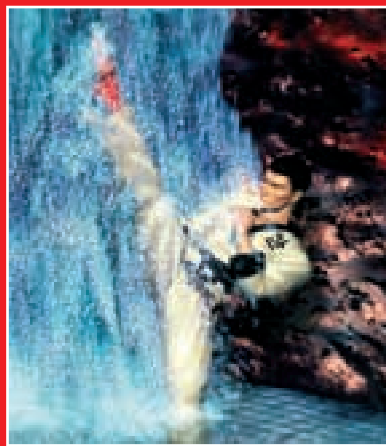
Яркие световые эффекты со времен PlayStation практически не изменились.





же в Virtua Fighter. Графически игра уступала Toshinden, но превосходила Virtua Fighter. Удачной была и возможность сохранять открытых секретных бойцов на карту памяти.

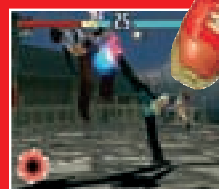
Tekken 2 (PlayStation, 1996)



Вторая часть уже и по качеству текстур и моделей без проблем вышла на первое место. В систему боя были добавлены контратаки, в целом же Tekken стал серьезнее и продуманнее. В Японии Virtua Fighter 2 лидировал как в аркадах, так и на домашних системах, но в США непопулярность Saturn опять вывела на первое место Tekken.

Tekken 3 (PlayStation, 1998)

Наконец-то на заднем плане появляется что-то поинтереснее плоской картинки. Сценаристам удалось доработать сюжетную часть — ранее лишь фанаты Mortal Kombat всерьез интересовались мотивацией героев. Даже появление первого DoA не помешало объявить Tekken 3 лучшим файтингом года.



Tekken Tag Tournament (PlayStation 2, 2000)

Подборка героев из трех частей, где система боя скопирована из Tekken 3, а основной новинкой стал режим Tag Battle, покупалась хотя бы потому что это был «новый Tekken». К тому же игра по графике превосходила устаревший Virtua Fighter 3tb.

Как видите, серия Virtua Fighter традиционно популярна в Японии, а каждая новая игра оптимизируется прежде всего для аркады. Наоборот, Tekken — чисто приставочный продукт, успех которого неразрывно связан с успехом PlayStation, а большая часть поклонников обитает в США.




КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ "INSANE"
3D • 4WD • 56K
БЕЗУМИЕ!
NO LIMITS • NO RULES • NO ROADS
Хватит ездить по накатанным дорогам, соблюдать правила дорожного движения, останавливаться на красный свет, пропуская пешеходов! Хватит жалеть свою машину, притормаживать на поворотах и объезжать ямы! Хотите почувствовать запах горячих покрышек, оставить за собой огромное облако пыли, промчаться по краю глубокого каньона... и испытать несколько секунд свободного падения, прыгнув навстречу скорости? Тогда игра "Безумие" для Вас!
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru
INVICTUS
Codemasters
GENIUS AT PLAY

XBOX

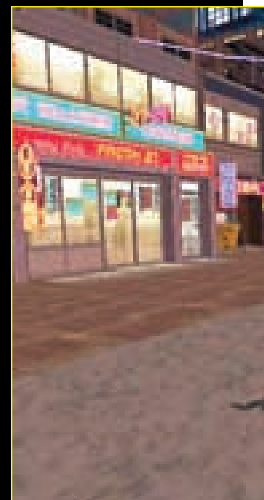
JET SET RADIO FUTURE

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ





Смелый жанровый эксперимент, Jet Set Radio, считается одной из наиболее оригинальных игр для Dreamcast. Законодательница моды на стилизацию 3D под рисованную графику (технология cel-shading) сорвала овации на выставках, реверансы критики… и очень плохо продалась как на родине в Японии, так и на Западе. Ничуть не обескураженная, команда Smilebit выпускает сиквел «нераспробованной» публикой игры — первым делом на облюбованной Sega платформе от Microsoft.

Жанр: action **Издатель:** Sega **Разработчик:** Smilebit
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.smilebit.com/eng/game/jsrf.html **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9876

ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Давайте сразу устраним путаницу: **Jet Set Radio Future** (**JSRF**) — это японское название, а в Европе игрушка, скорее всего, будет продаваться под маркой **Jet Grind Radio 2,** на что недвусмысленно указывает надпись на сайте Smilebit. Общая концепция осталась девственно чиста и неизменна: управляя то одним, то другим роллером-хулиганом, мы катаемся по городу, собираем хитро запрятанные баллончики с краской и пускаем их в дело, расцвечивая урбанистический пейзаж замысловатыми граффити. Цель в том, чтобы разрисовать как можно большую территорию цветами своей банды, попутно избегая полицейских облав. Такое средство передвижения, как роликовые коньки, располагает к выделыванию всякого рода акробатических трюков — вещей необязательных, но щедро вознаграждаемых призовыми очками.

ТРЮКАЧИ

В **JSRF** полигоном для улучшений оказались в первую очередь танцевальные па, кувырки и кульбиты. Если в первой части для успешного выполнения сальто-мортале требовалось



Среди прочих достоинств родоначальницы серии можно назвать отличный саундтрек, скомпонованный из мелодий Хидэки Наганума, штатного композитора Sega, и подборки композиций популярных японских и американских исполнителей/диджеев. Предпочтение, по понятным причинам, было отдано танцевальной музыке, однако помимо зажигающих электронных ритмов присутствовал и быстрый рок, и даже мелодичный поп. Совсем недавно, в конце января, на официальном сайте JSRF появился музыкальный трек-лист новой игры. Заметьте, он наполовину состоит из уже известных завсегдатаям танцполов композиций:

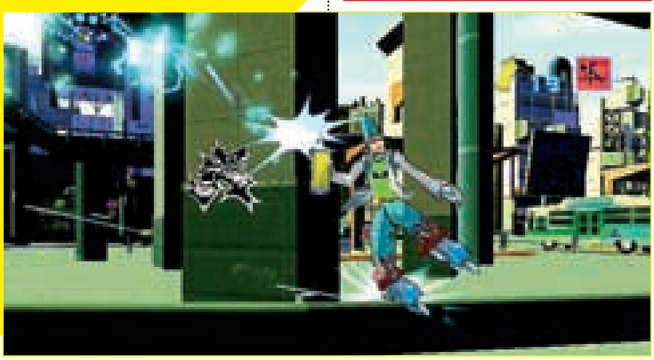
The Latch Brothers: «Latch Brother Bounce,» «Ill Victory Beat,» «Koto Stomp,» «Me Likey the Poom Poom» и «Count Latchula»
Bran Van 3000: «The Answer» (ремикс The Latch Bros.)
BS2000: «The Scrappy» (ремикс The Latch Bros.)
Prunes: «Rockin' The Mic» (ремикс The Latch Bros.)
Russell Simins: «I'm Not a Model» (ранее издавалась)
BIS: «Statement of Intent» (ранее издавалась)
Cibo Matto: «Birthday Cake» (ранее издавалась)
Hideki Naganuma/WaveMaster: «The Concept of Love»
Hideki Naganuma/WaveMaster: «Fly Like A Butterfly»
Guitar Vader: «I Love Love You» (ремикс WaveMaster)

просто последовательно наступать на джойпаде комбинацию кнопок, здесь авторы посчитали аудиторию доросшей до более реалистичного управления выкрутасами персонажа, и, окончательно расщедрившись, внедрили интересную систему связок, при которой трюки связы-



Существо, несущее между ног славянский шкаф, — просто деталь фона.

ваются вместе, следуют один из другого, наподобие захватов и бросков в реслинге. Ясное дело, вся эквилибристика работает как в воздухе (особенно эффектна череда прыжков с переворотами), так и без непосредственного отрыва от бренного асфальта, во время катания. Второе крупное дополнение, преобразившее и без того яркий игровой процесс, — введение специального приема speed boost, моментального разгона,



Поэтому его и прозвали «серебряным копытцем»...

зачастую позволяющего вкатываться прямо на стены зданий и творить там скоростной беспредел, как говорится, выставляющий закон всемирного тяготения проветриться на лестничную клетку.

ВПЕРЕД В БУДУЩЕЕ

Одновременно с легкой подтяжкой геймплея, капитальному ремонту подвергся внешний вид игры. Псевдо-плоские персонажи по-прежнему резвятся в трехмерных декорациях, однако как же возросла детализация Токиото — японского мегаполиса, где происходит действие **JSRF**! Улицы просматриваются чуть ли не на километр вдаль: многоэтажные здания причудливой архитектуры теснятся на крохотных клочках земли, их оплетает паутина эстакад, по которым несется поток автотранспорта и несколько отчаянных роллеров с баллончиками-пульверизаторами. На дворе 2024-й год, поэтому даже вернувшиеся из прошлой игры локации преобразились, напоминая скорее пейзажи «Футурамы», чем привычный для нас городской ландшафт. Немало внимания уделено и новой продвинутой виртуальной камере: каждый speed boost сопровождают оптические эффекты искривления пространства, вытягивающийся вслед за роллером пейзаж смотрится сочно и зрелищно — примерно с таким же восторгом впервые воспринимались замирания



Сейчас JSRF западные печатные издания и сайты называют эксклюзивом для Xbox. На самом деле это не совсем верно, так как речь идет о так называемых «временных эксклюзивных правах», предоставляемых обычно на срок не более чем полгода. Таким образом, Microsoft, оплатившая все издержки, получает «окно» по продажам Xbox-версии. А Smilebit уже недвусмысленно заявили, что по прошествии некоторого времени JSRF появится или в варианте для PS2, или для GC, а то и на обеих консолях сразу. Слабо выпустить версию для GBA?

объектов и развороты камеры в стиле «Матрицы» и Max Payne.

GORILLAZ

Компашка безбашенных хулиганов-рисовальщиков граффити пополнится свежими физиономиями, но и старые (вот теперь уж действительно — старые) знакомые Beat, Gum и Tab никуда не делись и, невзирая на уже немолодой возраст — знай себе раскатывают по Токиото. В том числе и в многопользовательском режиме для четырех игроков: кооперативного или сопернического. В первом варианте помощь товарища позволит добраться до мест, недоступных при игре в одиночку; во втором предлагается участвовать в соревнованиях по скоростной перекраске ориентиров на территории противника. По заверениям создателей, в **JSRF** будет легко встроена онлайновая поддержка, если Smilebit окончательно убедится в выгодности такого шага.

ВТОРОЙ ЗАХОД

Учитывая темпы, с которыми тают в американских магазинах штабеля коробок Xbox, высоки шансы, что эту игру по достоинству оценит большое количество игроков хотя бы в англоязычных странах. Кроме того, **JSRF** вместе с Dead or Alive 3 является одним из центральных проектов запуска Xbox в Японии. Раз уж так трагически не повезло вполне достойной первой части, то уж сиквел-то должен собрать заслуженный урожай фэнского обожания, благо для этого есть предпосылки в лице выверенного игрового процесса и щедрого набора сопровождающих его графических и звуковых «вкусностей». Поглядим, как встретят и примут **JSRF** геймеры... END

XBOX

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING



«Братство кольца» точно следует сюжету первой книги трилогии: авторы технологических демок GeForce взялись воплощать цифровом виде приключения хоббита Фродо, волшебника Гэндальфа и воина Арагорна — клятвенно уверяя нас, что выходящий из-под их пера 3D action стоит именовать не иначе, как «ролевым приключением».



НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: action **Издатель:** Vivendi/Universal **Разработчик:** WXP Inc.
Онлайн: http://www.lotr.com/ **Дата выхода:** III квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/15172/default.asp

Трое упомянутых выше персонажей, восемь уровней, величайшее фэнтези-произведение в качестве первоисточника, и американская команда из Сиэтла, для которой «Братство» стало дебютным игровым проектом. Одно дело — пускать всему миру пыль в глаза, разрабатывая трехмерные миры, демонстрирующие возможности графических процессоров фирмы nVidia, и совершенно другое — выкатить на всеобщее обозрение сбалансированную, солидную, захватывающую игрушку. Способную не только моментально притягивать внимание графическим исполнением, но и удерживать нас перед телевизором на долгие часы. Иначе было бы стыдно причислять такую игру к наследию Профессора. По зубам ли непростая задача компании WXP? А Горлум его знает! Право слово, слишком рано еще судить о проекте, информация о котором исчисляется пятью скупыми, но пафосными строчками, тремя скриншотами и пятью концептуальными рисунками.

Фантазировать и предаваться глубокомысленным размышлениям о судьбах игры мы сейчас не станем, а вместо этого познакомим вас с тем, что пока имели сказать сами создатели. Они обещают гигантские уровни, прямо таки ожившие картины Средиземья, легко затыкающие за пояс многие пейзажи только что вышедшего фильма (*верится с трудом*), совершенно незаметное время загрузок (*верится охотно*), множество персонажей с исключительно жизненной мимикой и анимацией черт лица (*после Final Fantasy X верится со страхом*), потрясающую детализацию героев — вплоть до шевелящейся шерстки на ногах хоббитов (*верится с тихим ужасом*), и долгий квест, полный жарких схваток вперемешку с головоломками (*верится с надеждой*). Вообще, как говаривал известный персонаж, вера — это все, что у нас есть. Пока ничего шедеврального, из ряда вон выходящего или даже просто заставляющего сказать что-то вроде: «вот, наконец-то стоящая игра по книгам Толкиена», мы не заметили. Но благородного мужа (равно как и не менее благородную жен... даму) украшает терпение, коим следует запастись хотя бы на ближайшие полгода. Потому как летом, когда октябрьский релиз уже нависнет над WXP грозной тенью, в большом количестве выплывет новая информация. Тогда-то мы и сможем оценить проект так, как он того заслуживает.

Нам обещают гигантские уровни, прямо таки ожившие картины Средиземья, легко затыкающие за пояс многие пейзажи только что вышедшего фильма, множество персонажей с исключительно жизненной мимикой и анимацией черт лица...



Не Назгул, конечно, но вполне достойный противник.



ephoto
[цифровое фото]
#1/2 [12] янв/фев 2002года
ISSN 1680-1326
Читайте в январе/феврале:
тема номера: *Возврат на Comdex,* субъективная оценка: *Последняя точка,* технологии: *Почти детективная история,* видео: *Домашний архив – сжимаем видео,* интернет: *Поиск фотографий в интернете,* портфолио
Возврат на Comdex

PS2, DC

Wren
wren@gameland.ru

SPACE CHANNEL 5 PART 2



Продолжение Space Channel 5 было анонсировано еще в те времена, когда представители Sega раз за разом опровергали слухи о скорой смерти Dreamcast.

Жанр: action **Издатель:** Sega
Разработчик: United Game Artists
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.sega.com
Дата выхода: 14 февраля 2002 (Япония), весна 2002 (США)

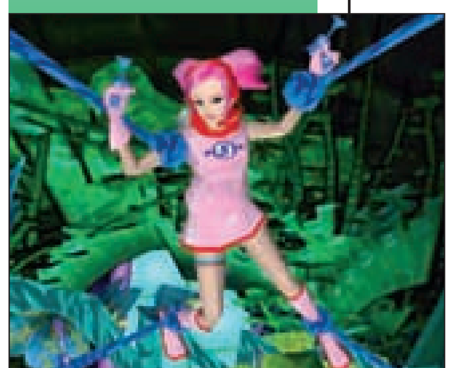
Дополнительная информация: http://www.sega.com/sega/game/sc5_launch.jhtml

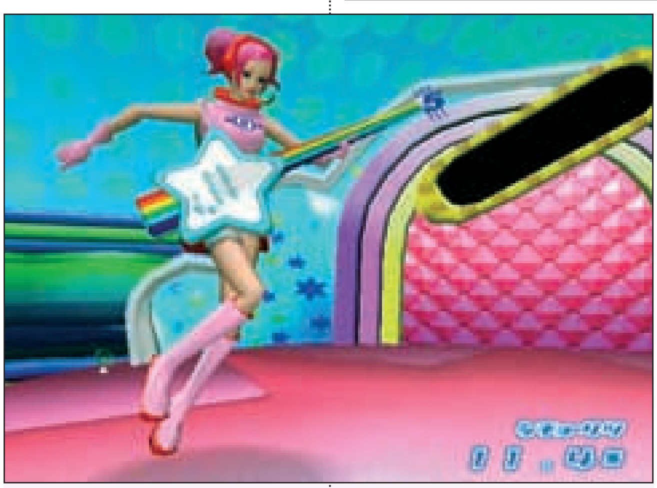
Они яростно потрясали списками релизов, где в том числе значились и K-Project (позднее переименованный в Rez) со **Space Channel 5 Next**, разрабатываемые командой United Game Artists. Но смерть консоли, к счастью, повлияла на судьбу обеих игр лишь положительно — ведь ознакомиться с ними смогут теперь и владельцы PS2.

Изобрести формулу продолжения SC5 было совсем несложно. Улала (Ulala), очень стильная по меркам 25-го века девушка, крепко врезалась в память даже не слишком романтичным геймерам. Танцевальная аркада с сюжетом (!) и раньше выделялась на фоне наскоро сделанных виртуальных дискотек. Однако здесь нужно сделать небольшую ремарку — в США первая часть продавалась плохо. Будем считать это досадным недоразумением.



Вторая серия SC5 куда разнообразнее как в плане персонажей (их здесь более 80), так и музыки - есть и старые, и новые песни.





Все ожидания оправдались. Бравая журналистка по-прежнему участвует в прямых трансляциях репортажей о спасении человечества путем... перетанцовывания врагов. Под последним понимается банальное повторение движений супостатов в такт музыке. Удалось — рейтинг передачи повышается, зачарованные мирные жители присоединяются к вам. Нет — зрители переключаются на новости канала-конкурента, что в результате может привести и к печальному окончанию игры. Спасенные люди вступают в группу подтанцовки, которая сопровождает вас до первого крупного промаха или до конца уровня.

Среди новых героев будут представители враждебных каналов, и даже... Майкл Джексон. Собственной персоной. Возможно, Sega вновь рассчитывает поднять этим продажи игры в США?

Разработчики обещают добавить в игру 77 полноценных героев, озвучиваемых отдельными актерами. Среди них будут и представители враждебных каналов, и даже... Майкл Джексон. Собственной персоной. Возможно, Sega рассчитывает поднять этим продажи игры в США? Не зря ведь вместо сведений о сюжете и подборке треков разработчики подкидывают прессе такие вот «сенсационные» факты. Впрочем, это не первое появление «короля» поп-музыки в игровых проектах Sega. Взять хотя бы древнего Moonwalker на Mega Drive или первую серию **Space Channel 5.**

Остальная доступная информация лишь подпитывает интерес к **SC5 P2,** не более того. Графически игра вряд ли будет сильно улучшена, к тому же она изначально разрабатывается для железа Dreamcast. Однако уже в первой части активно применялась технология оживления задних планов путем совмещения полигонной графики и живого видео, что приводило к прямо-таки сногсшибательному результату. А оставшиеся ресурсы использовались на прорисовку огромного количества героев на одном экране.

Но нас-то интересует только один герой — Улала. Именно из этих соображений разработчики не просто снабдят ее несколькими костюмами, но и разрешат самостоятельно переодевать девушку между уровнями. Особо страждущие фанаты смогут даже придумать свой вариант одежды, а остальным предложат заняться поиском спрятанных готовых вариантов. Никаких бонусов для прохождения они не дадут, но ведь в **Space Channel 5 Part 2** мы будем играть ради процесса, а не результата. Это же танцы-шманцы, друзья... END

После семилетнего изгнания Кэнджи возвращается в свои родные края, которые за время его отсутствия превратились в наглядное пособие по изучению битв кланов. Сможет ли он найти в себе силы, чтобы собрать все возможные силы под флагом Красного Дракона, чтобы восстановить разрушенные и разрозненные земли.

Или же он уйдёт на тёмную сторону, как это в своё время сделал его отец со своим кланом Змеи, завоевав всех и вся много лет назад? Несмотря на выбор Кэнджи, ему всё равно придётся столкнуться лицом к лицу со зловещим кланом Лотуса, благородным кланом Волка и загадочными пришельцами из прошлого.



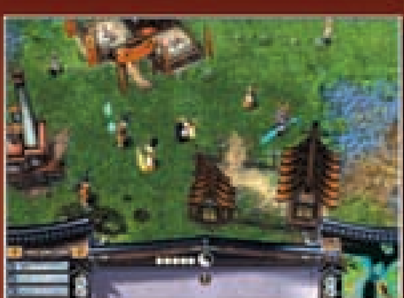
Battle Realms — фэнтезийная стратегия реального времени, разработанная компанией Liquid Entertainment — коллективом разработчиков, который возглавляет Ed Del Castillo, продюсер нашумевшей игры Command and Conquer.

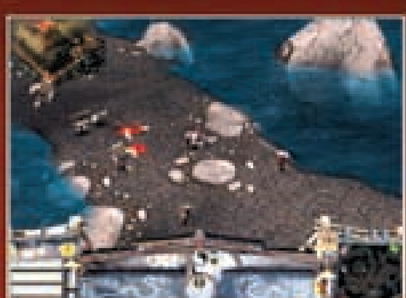
Вооружившись хорошо проработанной историей, мощным трёхмерным движком, Battle Realms объединяет уникальную систему живых ресурсов с детально проработанной системой боёв, что делает игру Стратегией с большой буквы.

В Battle Realms будет всё, что должно быть в стратегии реального времени наших дней.

- До восьми игроков в многопользовательской игре по сети или Интернету.
- Кампании + skirmish + редактор карт.
- 4 разных клана, что, в общей сложности, составляет порядка 80 уникальных отрядов и зданий в игре.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru





BATTLE REALMS

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

PS2, GC, XBOX

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



SLED STORM 2

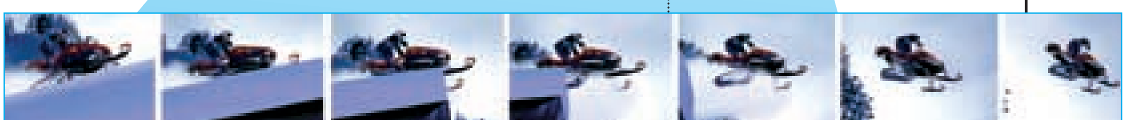
Оригинальный Sled Storm вышел на PlayStation в 1999 году и, хоть и не добился ошеломляющего успеха, был воспринят тепло.

Wren
wren@gameland.ru

Жанр: racing **Издатель:** EA Sports Big **Разработчик:** EA Canada
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.easports.com **Дата выхода:** 26 марта 2002

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10920





А уж после релиза SSX, разработанного все той же EA Canada, стало окончательно ясно, что снежно-гоночные виды спорта являются отличным материалом для перевода в виртуальный мир видеоигр. Дело за немногим — нужно реализовать уже имеющиеся интересные идеи на должном графическом уровне. У **Sled Storm 2,** выходящем на PS2, такая возможность есть.

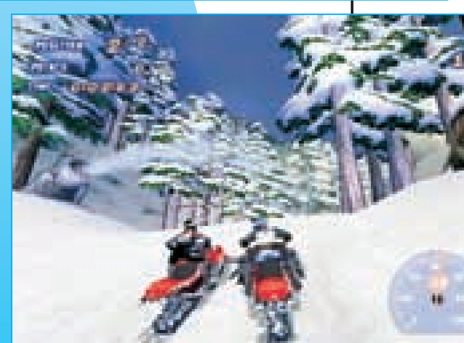
Информации о новом проекте не так много, а большая ее часть заключается в том, что принципиальных отличий от первой части не будет. Общая формула стремительных гонок на снегу с возможностью столкновений с конкурентами и уничтожения некоторых препятствий лишь расширяется. Много оперативной памяти? Ее употребляют на реализацию еще большего количества разрушаемых объектов. Считаете, что и этого недостаточно? Тогда оцените возможность реалистично потолкать чужой снегомобиль. Дело в том, что в **Sled Storm 2** исключительно хорошо прорабатывается модель данного процесса —можно будет разумно атаковать противника, выталкивать его с трассы, стараясь при этом не потерять управление и не вылететь самому. И, конечно же, все это реализуется на самом высоком графическом уровне. И если вам нравится срезать путь, проноситься по самым безумным виражам, на **Sled Storm 2** без сомнения стоит остановиться.



Следуя концепции BIG, разработчики дополнили игровой процесс массой трюков.

Развивается игра и в других направлениях. Опыты с SSX показали, что в подобных играх весьма уместной оказывается система трюков, которая во второй части **Sled Storm** представлена в более сложном и продуманном виде. По той же причине добавлены и краткие предыстории для каждого из героев — этим EA надеется привлечь геймеров, во всем ценящих прежде всего атмосферу. Обещают реализовать полноценный режим для четырех игроков, хотя графика в нем будет несколько упрощена. Оригинальный Sled Storm славился продуманным AI компьютерных водителей, и в продолжении эта добрая традиция будет сохранена. Не окажется за бортом и мощный саундтрек — будут использованы лицензированные треки популярных групп. Каких именно — не уточняется.

Оцените возможность реалистично потолкать чужой снегомобиль. В Sled Storm 2 действительно можно будет разумно атаковать противника, выталкивать его с трассы, стараясь при этом не потерять управление и не вылететь самому.



Графически проект весьма силен, и выглядит на уровне SSX Tricky.

Общее впечатление от игры должно стать положительным. Околоспортивные игры от EA всегда славились техническим совершенством, а марка EA Big сама по себе есть гарантия качества. Первые скриншоты демонстрируют активное использование спецэффектов, а также высокую детализацию моделей и трасс, но не это главное. Важнее то, что снежно-ледяные пейзажи сами по себе всегда выглядят красиво, даже если сама игра оказывается посредственной. А **Sled Storm 2** это вряд ли грозит.

PS2, GC, XBOX

VEXX



Wren
wren@gameland.ru

Первым полноценным трехмерным платформером стал Mario 64, он же, по большому счету, стал и последним. Интерес к жанру не смогли возродить ни Sonic Adventure, ни Rayman, однако попытки реанимации не прекращаются до сих пор. Так, издательство Acclaim недавно продемонстрировало раннюю версию платформера Vexx, которого разрабатывает одна из внутренних студий, известная игрокам под именем Iguana.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: action **Издатель:** Acclaim
Разработчик: Acclaim Studios Austin
Количество игроков: 1
Онлайн: http://www.acclaim.com/games/vexx/
Дата выхода: III квартал 2002 года

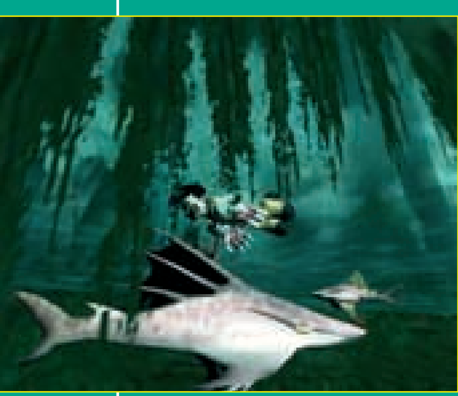
http://www.gameland.ru/post/16914/default.asp

Подозрения, что **Vexx** будет банальным клоном, отметаются сразу. Сюжетная завязка проста и заключается в отмщении героя силам зла за смерть любимого дедушки. Для мирных и светлых платформеров такие темы в новинку. А наличие пары волшебных перчаток вообще наводит на мысль об аркадности игрового процесса. Но нет — это будет типичная прыгательно-собирательная игра со сложным и проработанным игровым миром, медлительными врагами и множеством бонусов, полезных предметов и секретных комнат.



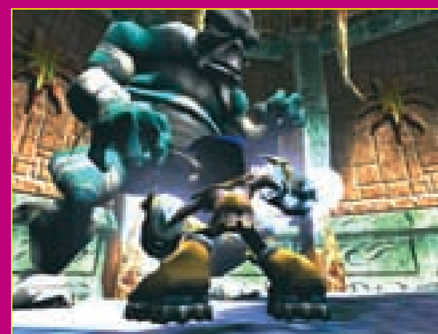
Фантасмагоричные уровни совсем не похожи ни на Mario, ни на Rayman.

Взглянув на скрины, можно принять **Vexx** за некую вариацию на тему недавно вышедшей игры Shrek, однако есть одно коренное отличие — дизайн уровней. Авторы не ограничивали полет фантазии, именно поэтому миры **Vexx** будут выглядеть абсолютно нереалистично, но зато удобство их прохождения гарантировано. Вспомните о висящих в воздухах платформах, характерных для игр серии Sonic или Mario, — кто тогда думал о том, что это идет вразрез даже со школьным курсом физики? Наконец, некая связь с Sonic-эпопеей прослеживается и в умении героя карабкаться по некоторым стенам. Или если вдруг на одной из картин вы увидите подозрительно реалистично нарисованный приз, знайте, — в изображение можно впрыгнуть, превратившись в его часть. Каково?



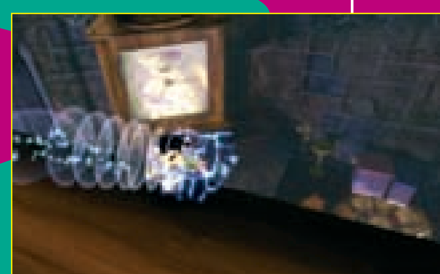


Действие будет разворачиваться в шести небывало обширных трехмерных мирах, куда включены и каменные развалины, и ледяные дворцы, и сюрреалистические исполинские механические конструкции. Разработчики обещают создать реалистичную смену дня и ночи, причем в темное время суток часть врагов станет агрессивнее и опаснее.



Высокое качество графики сделает Vexx весьма привлекательной покупкой.

Очень важным вопросом остается удобство управления. В имеющейся демо-версии вроде бы все в порядке, а авторы обещают в релизе отшлифовать не только раскладку кнопок, но и отзывчивость джойстика. Любое действие можно будет отменить уже после начала его выполнения, а удары легко объединятся в серии. Примем на веру, но обязательно проверим на ближайшей выставке E3.



Если вдруг на одной из картин вы увидите подозрительно реалистично нарисованный приз, знайте, — в изображение можно впрыгнуть, превратившись в его часть.


™
Новый командно-тактический шутер
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
- BLACK THORN -
Захватывающий сюжет
10 сюжетно связанных миссий
Самое современное вооружение
Карты для многопользовательских баталий
Новая миссия "Lone Wolf" - Одинокий Волк
Великолепная реалистичная 3D графика
Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры
ЧЁРНЫЙ ШИП: правосудие без границ
Террор выбрал новую цель...
В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды "Rainbow" - остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение "Rainbow" обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как снег на голову - теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...
Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде "Rainbow"? Решать тебе!
Минимальные системные требования:
Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6/0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения свап-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.
www.media2000.ru www.nmg.ru www.vkids.ru www.gamebox.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000
NEW MEDIA GENERATION
Ubi Soft ENTERTAINMENT
Red Storm ENTERTAINMENT
Все права защищены © Media 2000 Copyright.
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

PC

Алексей Котко
akotko@yandex.ru

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

O.R.B.



НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Понятие стратегии реального времени сегодня настолько широко, что в него укладывается добрая половина всех выходящих игр. Традиционно же принято считать, что RTS — это не какая-нибудь, а военная стратегия, где по полю боя надо двигать боевые единицы и безжалостно изничтожать противника. А что сейчас? Амбиции растут, и с поверхности планеты игры устремились прямиком в открытый космос.

Жанр: 3D RTS **Издатель:** Strategy First
Разработчик: Strategy First
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.o-r-b.com
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/ /articles/common/game.asp?code_cat=COF6629

O.R.B. (**Off-World Resource Base**) от компании Strategy First во многом похожа на Homeworld — вам так же придется двигать корабли в космическом пространстве, участвовать в космических баталиях и героически выносить противника, который, в меру способностей AI, будет сопротивляться. Камера при этом будет находиться в свободном полете и позволит взглянуть на объект игрового мира с любого ракурса.

Сюжет **O.R.B.** до безобразия заезженный — есть две расы, которые несколько недолюбливают друг друга, есть пояс астероидов, на котором неведомо где сокрыты несметные ресурсы, как всегда, крайне необходимые для жизнедеятельности представителей обеих рас. Далее мы имеем политическую напряженность, конфликт, гонку вооружений, горы трупов и проч. В одиночном режиме нам придется сначала отыграть все миссии за одну расу, а потом за другую. Именно так нужно действовать согласно сюжетной линии, которая, несмотря на примитивность, имеет в игре большое значение.



Космические баталии — классика жанра, наследие Homeworld.



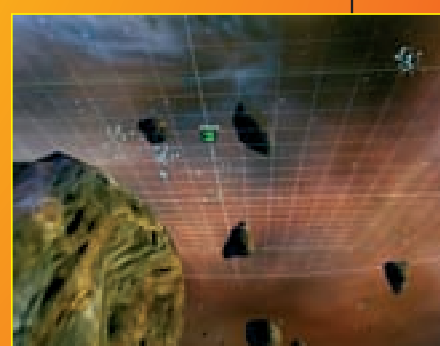
Модели кораблей выполнены на достойном уровне.

На упомянутых астероидах можно не только добывать ресурсы, но и строить базы, производить и разрабатывать корабли, а также шпионить за противником — ваш корабль, находящийся в астероидном поле, практически невидим для врагов, если они располагаются вне последнего. Каждая из рас имеет в своем распоряжении около 25 разных боевых юнитов, что, учитывая высокий уровень графики, очень прилично. Сюда входят не только корабли, но и, например, десантники, которые используются для захвата вражеских баз и флота.

Между прочим, именно полная трехмерность отпугивала в свое время новичков от Homeworld — люди не сильно искушенные в компьютерных играх поначалу теряли ориентацию в полнейшем 3D. Памятуя об этом, разработчики O.R.B. предусмотрели «плоский» режим, где камера находится над полем битвы а юниты двухмерны.

Нельзя не отметить физическую игровую модель. Ранее разработчики (в т.ч. и в HW) не учитывали такие показатели как масса корабля и мощность двигателей. В результате этого огромные космолеты разгонялись, разворачивались и тормозили настолько шустро, будто были сделаны из бумаги. В **O.R.B.** все учтено, что не может не радовать.

С точки зрения графики **O.R.B.** выглядит очень достойно. Впечатляет детализация прорисовки кораблей и космических объектов. Игра впервые была показана на E3 в прошлом году. Надо сказать, что уже тогда она

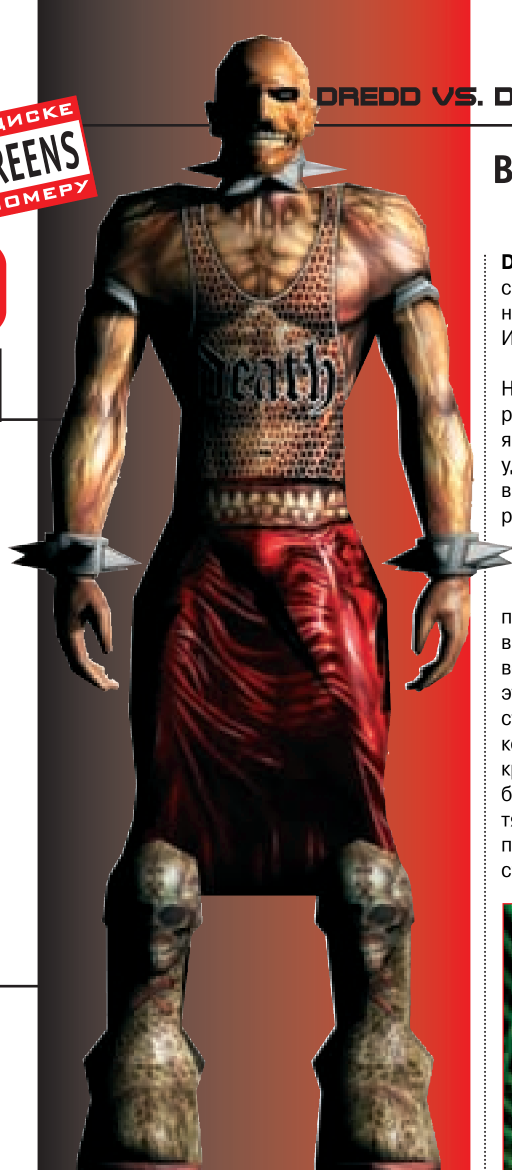


производила впечатление вполне завершенной, и не совсем понятно чем ее создатели занимаются еще почти год. Наверное, нас ждет нечто в высшей степени уникальное, играбельное и напрочь лишенное багов. Бывает ведь такое... Будем надеяться.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC, XBOX, PS2

DREDD VS. DEATH



Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

Правильно все-таки говорят: не зуди и не зудим будешь. А если уж зудишь и пытаешься наставить кого-нибудь на путь истинный, будь готов получить по морде лица. И если твои нравоучения привели к тому, что тебя ударили по правой щеке, ничего не поделаешь — придется подставить левую. Потом резко увернуться и убить обидчика. По крайней мере, именно так должен поступать человек, который берется за перевоспитание антисоциальных элементов. Так будет поступать судья Дредд в игре Dredd vs. Death.

Жанр: 3D action **Издатель:** TBA **Разработчик:** Rebellion **Онлайн:** http://www.rebellion.co.uk **Требования к компьютеру:** PII 350, 128MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** I квартал 2003 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/16930/default.asp

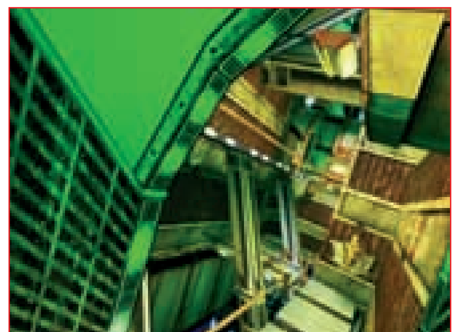


На современном этапе развития общества эффективную схему борьбы с преступностью внедрить достаточно сложно. Гораздо проще это будет сделать в будущем. Ведь там всегда все плохо. Впрочем, последующий год всегда хуже предыдущего. Мне, например, 31-го декабря 2001 было гораздо лучше, чем 1-го января 2002. А уж что будет твориться со мной и со всеми нами лет через сто и представить страшно.

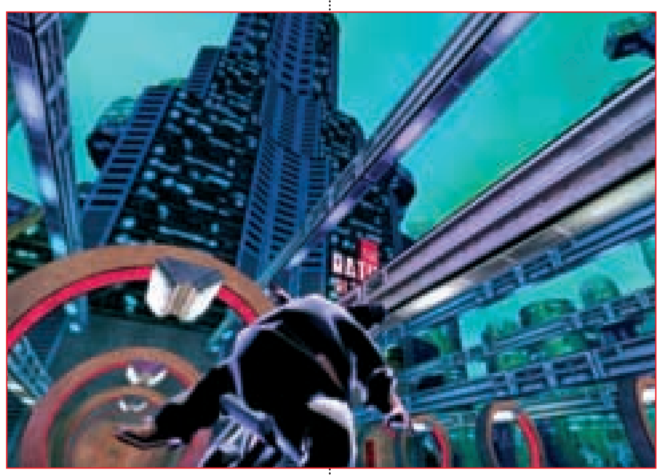
Образы этого душераздирающего будущего можно увидеть где угодно. Даже в некогда популярном кинофильме *«Судья Дредд»*, по мотивам которого и создается **Dredd vs. Death**. К сожалению, подробной информации по сюжету игры пока нет. Дело в том, что ее создатели в настоящее время сосредоточены сугубо на технологическом аспекте проекта. По их словам, отвлекаться на сценарий и геймплей им просто некогда. Но уверили в том, что в **Dredd vs. Death** мы сможем посетить знакомые по оригинальному фильму и комиксам места. И на том спасибо.

Новый боевик также приютит старых врагов, с которыми, как выясняется, отважному герою не удалось справиться ни в кино, ни в полиграфии. В первую очередь речь идет о судье по имени Смерть и Темных судьях. Помимо них Дредду, в зависимости от настроения, придется перевоспитать или просто убить великое количество негодяев всех мастей. Использоваться для этого будет в основном ручное стрелковое оружие. Однако в некоторых случаях для уничтожения крупногабаритных целей разработчики обещают выдать судье и тяжелое вооружение. Так что по поводу наличия в игре возможности восстановить справедливость с максимумом крови и трупов можно не волноваться.

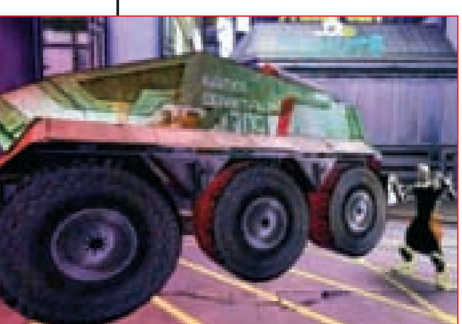
Напоследок стоит напомнить, что разработкой игры занимается небезызвестный кооператив Rebellion, прославившийся проектом Aliens vs. Predator. Поэтому правосудие в **Dredd vs. Death** будет твориться знакомыми методами. И в таком случае из всех нас получатся прекрасные судьи... END







Характерный пейзаж футуристического города Мегасити.



Интересно, а можно ли будет прокатиться на такой махине?

В некоторых случаях для уничтожения крупногабаритных целей разработчики обещают выдать судье и тяжелое вооружение. Так что по поводу наличия в игре возможности восстановить справедливость с максимумом крови и трупов можно не волноваться.


Тайна
Маятника
Интригующий сюжет и таинственная атмосфера игры
Неординарный геймплей
Возможность управлять независимо двумя героями, используя по максимуму их различные умения и навыки
Полная свобода действий для игрока и возможность изучать окружающую обстановку, руководствуясь только своими представлениями
Более 80 различных помещений и местностей для исследования
Множество логических загадок
18 различных персонажей
Простой интерфейс и удобное управление
Мощный 3D движок
Высоко детализированная 3D графика в реальном времени
TRECISION
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000
NMG
NEW MEDIA GENERATION
Рекомендуемые системные требования:
Windows 95/98/2000/ME, процессор Pentium II 266, 64 Мбайт ОЗУ, CD Rom драйв, 3D видеокарта, MS Windows совместимая "мышь".

PC

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru



CHASER

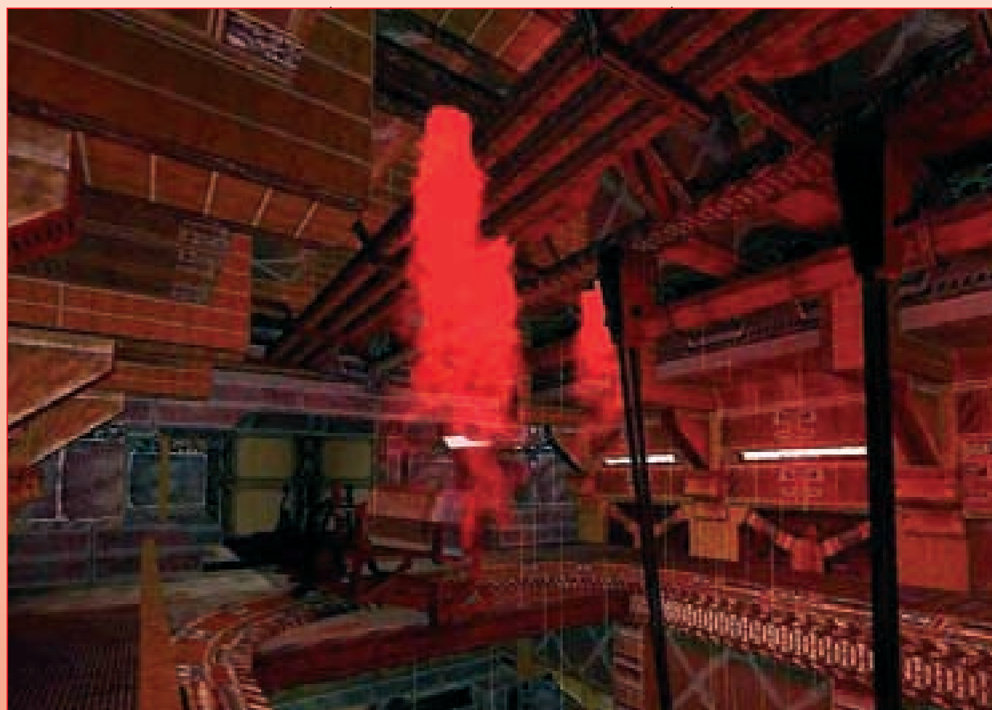
Скажите, господа, как вы относитесь к колонизации Марса, созданию на нем атмосферы и разработке рудников – событиям, которые непременно произойдут в недалеком будущем? Я, например, склонен видеть такую перспективу исключительно в черном свете. Многочисленные произведения из жанра научной фантастики по-разному излагают варианты развития событий. Но все они не сулят нам ничего хорошего.
Кто не в курсе – бегом смотреть фильм Пола Верховена Total Recall или играть в недавнее порождение буйной фантазии разработчиков под названием Red Faction.

Жанр: 3D action **Издатель:** Fishtank Interactive **Разработчик:** Cauldron
Онлайн: http://www.chasergame.com/ **Требования к компьютеру:** не объявлены **Дата выхода:** III квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/11463/default.asp

После очередного неудачного задания на Марсе, где полвека назад была основана первая колония землян, секретный агент спецслужб по имени Чейзер теряет память. Полу Верховену большой привет. Очнувшись в захолустном госпитале, герой твердо намерен выяснить, кто он такой, в чем заключалось его задание, и почему за ним охотятся как преступные группировки, так и органы правопорядка. С бластером в руках и мокрым полотенцем... тьфу... в общем, он

> Cauldron ныне разделена на две части, одна из которых занимается стратегиями и RPG, а другая, соответственно, — action. Разработку Chaser ведет второе подразделение, поэтому не нужно судить о готовящейся игре по провальной Andosia War. Над Chaser работают совсем другие люди.



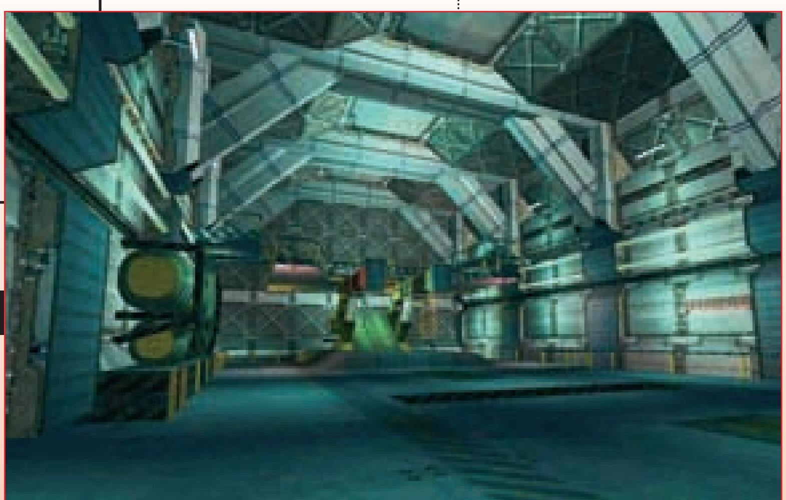
Цветной пар — одна из возможностей игрового движка.

Глава компании Cauldron David Durcak (забавная фамилия, не находите?), поведал в одном из интервью о причинах заморозки проекта Chaser, которая произошла несколько месяцев назад. Оказывается, силы команды были брошены на завершение проекта Battle Isle: The Andosia War. После выхода этой игры (кстати, абсолютно провальной) был предложен еще один проект. Однако общим голосованием было решено все же вернуться к созданию Chaser. И слава Богу.



Спецназ будущего. Увы, на скриншоте не видно, как деформируется одежда.

начинает лечить амнезию посредством тотального уничтожения врагов. В финале, по всей видимости, его память полностью восстановится, а сам герой, между тем, вволю постреляет во врагов, прогуливаясь по колониям на Марсе, а также по различным уголкам Земли. Среди последних разработчики особенно выделяют индустриальный Montack City и Сибирь. До мужиков в шапках-ушанках дело пока не дошло, но и без этого камней в огород сценаристов можно бросить предостаточно. Плагиат-с.



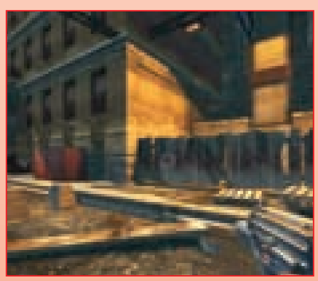
Обычный ангар. Зато какая детализация!

Глумиться над сюжетом **Chaser** стало добрым тоном. Практически на каждом игровом сайте (неважно, отечественном или зарубежном) можно найти предположения журналистов о тайном родстве Чейзера и Дага Куэйда, а также идеи о том, что неплохо бы пригласить г-на Шварцнеггера и нарисовать с него образ главного героя. От себя лично я бы посоветовал пригласить Шарон Стоун. Однако закиданные тухлыми помидорами разработчики не спешат с комментариями и лишь время от времени дают интервью сугубо технического характера, с охотой распространяясь о феноменальных возможностях игрового движка CloakNT.

Взгляните на прилагаемые скриншоты. Все вполне приемлемо, наличествует приятное освещение, а количество полигонов явно выше среднего. На контрольный вопрос относительно сравнения характеристик движков Doom 3 и Unreal 2 с CloakNT следует уклончивый ответ из серии «хороший движок еще не означает, что игра удачная», после чего идет пространное перечисление примеров этого утверждения. Звучит как отговорка. Но это так, к слову.

Поговорим о более приятном – об игровых возможностях. Как вам, например, поиск спасательной капсулы на терпящем крушение космолете, участие в разборках местных мафиозных группировок и stealth-операции? А тотальная интерактивность? Будет учтен даже такой момент, как разгерметизация помещений во время перестрелок на космических кораблях и станциях. Разумеется, сей инцидент немедленно повлечет за собой гибель всех находящихся в помещении. А еще в Сибири можно будет покататься на собачьей упряжке. Но только т-сссс, я вам этого не говорил...

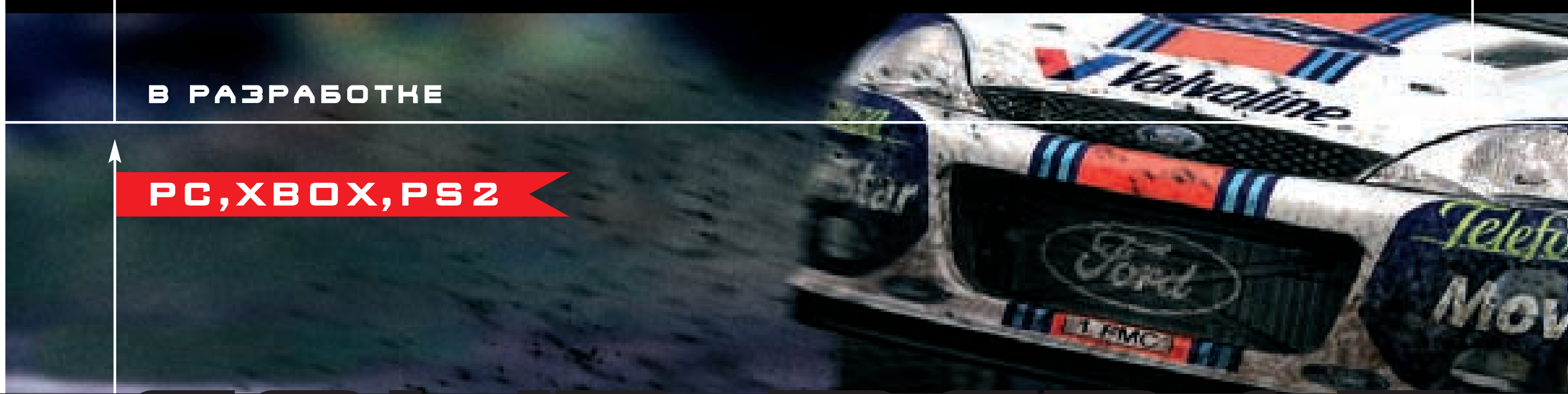
На контрольный вопрос относительно сравнения характеристик движков Doom 3 и Unreal 2 с CloakNT следует уклончивый ответ из серии «хороший движок еще не означает, что игра удачная», после чего идет пространное перечисление примеров этого утверждения. Звучит как отговорка. Но это так, к слову.



Наконец, позвольте привести некоторые цифры, которыми так щедро потчуют нас разработчики. Действие игры будет разворачиваться на 30 локациях, противостоять нам на которых будет около 30 различных видов врагов. В помощь нам будет выделено 20 союзников (за всю-то игру?). О графических изысках. И на друзей, и на врагов ушло примерно по 6000 полигонов, анимация, ясное дело, создавалась с применением motion capture. В завершение разговора о графике маленький штрих — перекатывание мускулов под кожей персонажей.

Ждать **Chaser** можно только ради того, чтобы почувствовать себя в роли Дага Куэйда. Если Cauldron не разорится, выплатив компенсацию Полу Верховену за беззастенчивую эксплуатацию его идей, есть все шансы довести проект до конца. А все-таки жаль, что в роли Чейзера не старина Арни, ох, жаль...

PC, XBOX, PS2



COLIN MCRAE RALLY 3

Юрий Воронов
voron@gameland.ru

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Новому Colin McRae Rally — быть. Слишком хорошо раскручена марка, слишком хорошие игры под ней выходили. Такая махина не могла неожиданно заглохнуть и остановиться, напротив, она все увереннее и увереннее набирает обороты. Новая революция уже на подходе. Потомки назовут ее — Colin McRae Rally 3.



Жанр: racing **Издатель:** Codemasters **Разработчик:** Codemasters
Онлайн: http://www.codemasters.com/colinmcrae3/front.php **Дата выхода:** III квартал 2002 года



Дополнительная информация: http://www.fantasyrally.com/

Игра создается при теснейшем сотрудничестве разработчиков и команды Ford Racing. Этот альянс должен поставить крест на стереотипных представлениях о раллийных гонках. Игра перестанет быть сладкой сказкой о машинах и трассах. Она расскажет, что значит быть настоящим МакРейем, работать со штурманом Ники Гристом (Nicky Grist) и командой Ford Racing в единой связке.

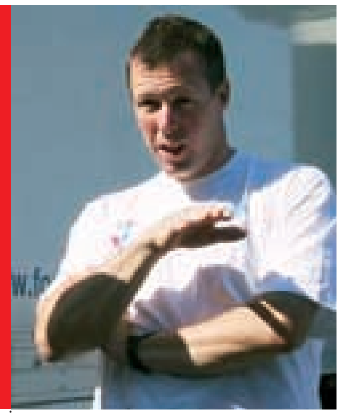
Центральной и основной машиной игры станет Ford Focus RS World Rally Car, на котором выступает Колин МакРей собственной персоной. Мы же будем в поте лица виртуально работать на Ford Racing и прочувствуем всю радость побед и горечь поражений команды.

Главным козырем игры является самая реалистичная гоночная физика. Повторяю – самая реалистичная, причем без намека на преувеличение. Достигнуть таких высот в создании внутриигровой физики разработчики смогли с помощью сотрудничества с командой Ford Racing — автогигант предоставил не только лицензии, но и поделился колоссальным опытом и данными. Разработчикам был выдан карт-бланш на получение любой информации о машине и работе команды в течение Чемпионата Мира по Ралли 2001 года. Все технические параметры, ранее открытые только для команды Ford Racing, стали доступны разработчикам **Colin McRae Rally 3.** Так что заявка на суперреалистичность — не пустые слова.

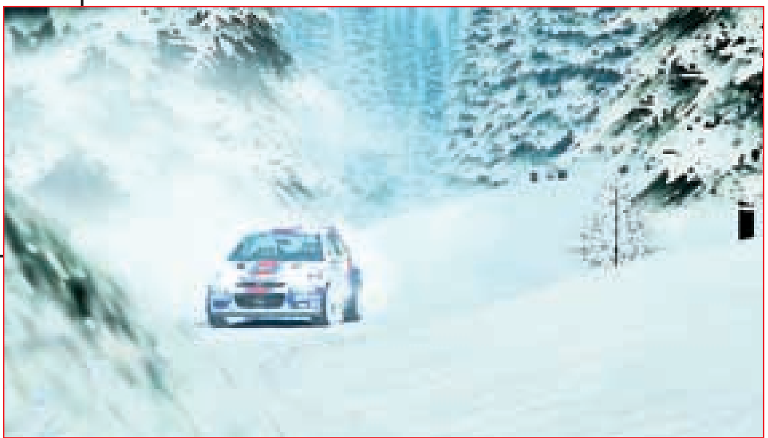
Что будет в результате? Например, увеличение различных настроек автомобиля и реалистичная «отработка» оных, полноценное воспроизведение ходовых характеристик на различных поверхностях, полная зависимость поведения автомобиля от полученных

Колин МакРей (Colin McRae)

Родился: 5 августа 1968 года
Место проживания: Монако
Свое первое ралли провел в 1986 году
Первое участие в мировом ралли: Ралли Швеции 1987 года
Провел более 100 стартов в мировых ралли и более 20 раз занимал первое место на подиуме.
Чемпион мира 1995 года.







Первый из двух скриншотов, демонстрирующих реальный игровой процесс. Машина действительно серьезно прибавила в полигонах, правда, за 13000 поручиться сложно.

повреждений... Да-да, теперь любое столкновение не пройдет даром, и повреждение — будь то погнутый бампер, отвалившаяся дверь или вылетевшая передача — серьезно изменит поведение машины. Разумеется, все данные не высосаны из пальца, а взяты из реальных отчетов.

На реализм претендует не только физика. В эту же сторону тяготеет и графика. Взять, например, сложно помять с боков или с крыши. Могут отрываться двери и колеса, выбиваться стекла. И так далее — вплоть до поломки индикаторов и датчиков на приборной панели.

Пилот и штурман отлично анимированы. Колин реалистично и правильно переключает скорости, дергает ручной тормоз, нажимает педали, раскачивается в стороны при поворотах, наклоня-



А вот лес стал, с позволения сказать, намного трехмернее. Одно плохо — за деревьями почти невозможно разглядеть Ford Focus.

сверхдетализированную машину, на которой нам предстоит преодолеть все трудности чемпионата. На наш Ford Focus потрачено в 16 (словами – в шестнадцать!) раз больше полигонов, чем в прошлой части! Теперь он состоит из 13000 полигонов против 800. Такое увеличение позволило разработчикам создать самую реалистичную модель автомобиля на сегодняшний день в видеоиграх. У нашего Ford Focus работают все подвижные части, например, амортизаторы подвески, под капотом фырчит настоящий двигатель, а внутри кабины находятся исключительно детализированные модели гонщиков. Кузов деформируется — его не-



ется вперед при торможении... Все как в жизни, правдоподобность во всем — даже в деталях!

Итог простой. Нас ждет самая реалистичная раллийная гонка из всех, когда-либо создававшихся. Гарантией этого служит творческий альянс Codemasters и команды Ford Racing, находящийся под пристальным присмотром самого Колина... Разве нужно что-то еще?

PC, XBOX

WILL ROCK

Илья Сергей kogotok@gameland.ru

Насилие, океаны крови, не прекращающаяся ни на минуту стрельба… Ума не приложу, что бы стало с человечеством, если бы в 1993 году парнями из id Software не была бы создана игрушка под названием Doom, которая позволяла всецело абстрагироваться от реальности и предаться уничтожению монстров, забыв о дневных заботах.

Жанр: 3D action **Издатель:** TBA **Разработчик:** Saber Interactive
Количество игроков: до 32 **Онлайн:** http://www.saber3d.com
Требования к компьютеру: PII 450, 64MB RAM, 3D-ускоритель

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10741

Ныне все стало сложнее. От большинства современных геймеров вы не услышите другого определения былого шедевра кроме как «тупое мочилово». Народным массам теперь подавай добротный сюжет, интеллектуальных врагов и выверенный до мелочей баланс оружия. Стыдно признаться, но я до сих пор не знаю сюжета Doom (а был ли мальчик?), что, впрочем, не мешает мне время от времени поигрывать в него, предаваясь светлой грусти по ушедшим временам. В длинной череде «интеллектуальных» FPS лишь изредка попадаются проекты, сохранившие Doom'овское очарование. Увы, случается такое далеко не часто, и потому эти незамысловатые на первый взгляд игрушки особенно дороги нам. Сейчас у меня на столе лежит новенький диск с Serious Sam 2: Second Encounter, о котором вам в фирменном стиле поведает ст. о/у Goblin. Творение Croateam — как раз один из таких шедевров. Но настанет время, когда бесчисленные полчища обаятельнейших монстров полягут, сраженные пулями любимого minigun'а Сэма. И вот тогда-то нам на помощь и придет отважный искатель приключений по имени Уильям Роквелл.

Мистер Роквелл, примерный муж, образцовый отец и добросовестный работник бухгалтерии, влачил существование заурядного статиста. Единственное, что было у него особенного, так это его дедуля, известный археолог. Именно от него Вилли получил в наследство таинственный дневник, в котором подробно описывалось местонахождение библейских богатств. (Маленькое примечание: в данном месте должны возникать стойкие ассоциации с фильмом Indiana Jones and the Last Crusade — есть такове?). Ради жажды наживы наш герой бросил все составляющие «американской мечты», достал из верхнего ящика стола верный кольт и отправился навстречу приключениям.

Одним своим неортодоксальным названием в духе опусов от





Багряные потоки крови из "Сэма" текут и в Will Rock. Жанр требует, однако!



Шикарный зеркальный пол — прямо так и подмывает окропить его свежей кровушкой…

Saber Interactive — это Мэттью Карч (Matthew Karch), Андрей Йонс и Антон Крупкин, которые, встретившись полтора года назад, занялись разработкой Will Rock. Офисы компании находятся в Нью-Йорке и Санкт-Петербурге, откуда, кстати, родом последние двое. Ждите эксклюзива!

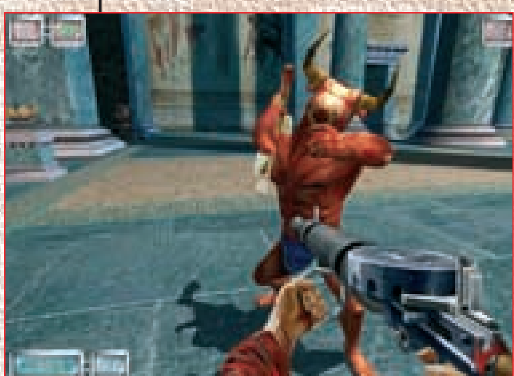


Враги атакуют отовсюду — сзади, сбоку и даже сверху. Ни секунды покоя для настоящего героя!



Levelord'a **Will Rock** уже заявляет о том, что нас ожидает серьезная встряска. Непонятно пока, как сюжет объяснит все перипетии в жизни простого бухгалтера, но доподлинно известно, что из наших дней действие перенесется в Древнюю Грецию, Древний Китай и даже на территорию средневековой России.

Впрочем, разработчики в открытую заявляют об отсутствии твердой логики, ибо игра, следуя славным традициям



Так что там говорили про коровье бешенство?..

Doom и Serious Sam являет собой high-adrenaline, heart-pumping action (в переводе звучит не так эффектно). И вообще, согласно сюжету, основными нашими занятиями будут сбор изделий из цветных металлов и уничтожение монстров. Последние будут представлять собой в основном мифических чудовищ, порождений фантазии той или иной цивилизации. В Греции нашими основными врагами станут минотавроподобные создания, а в Китае, само собой, драконы. Про Россию пока ничего не известно, однако заруба с участием леших обещает быть на редкость веселым видом времяпрепровождения. Тем более что нас ждут сражения невиданного размаха, проистекающие при содействии не десятков, а сотен монстров. После Doom никому кроме Serious Sam повторить такое не удавалось, однако ребята из Saber Interactive полны энтузиазма и всерьез намерены воплотить свои идеи в жизнь.

Из вооружения пока готовы три вида: Lewis Gun, автомат начала века, с первого взгляда очень напоминающий отечественный ствол имени Дегтярева, гранатомет PIAT и всеми любимый револьвер системы Кольта. Работа над остальными продолжается, но подробности держатся в строжайшем секрете.

Дата выхода **Will Rock** пока не объявлена, но в том, что он выйдет, я не сомневаюсь. Пройдет некоторое время, и второй Serious Sam будет пройден. Вот тогда-то и настанет черед нового героя явиться миру. И, кто знает, может тогда у нас снова появится хороший повод тряхнуть стариной?

Ради жажды наживы наш герой бросил все составляющие "американской мечты", достал из верхнего ящика стола верный кольт и отправился навстречу приключениям. Ну прямо Индиана Джонс, не иначе!

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

PC

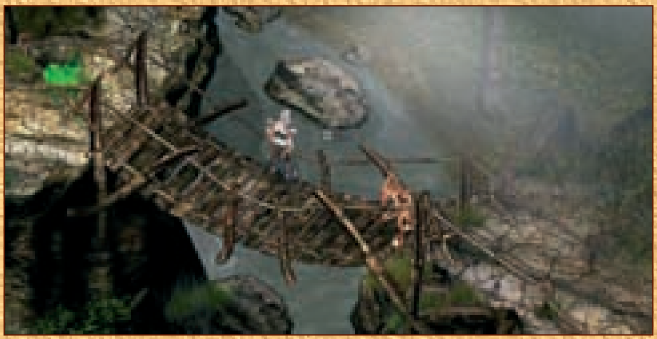
CULT

За последние пару лет потомки славянской ветви сумели наконец зарекомендовать свои команды разработчиков как вполне способные к производству качественных игрушек — Croteam со своим «Серьезным Сэмом» ярчайший тому пример. «Наши» наступают буквально на всех жанровых фронтах - недавно с поля битвы пришла сводка о трехмерной RPG, разрабатываемой в Словакии. Именуется новинка кратко — Cult.

Жанр: RPG **Издатель:** TBA **Разработчик:** 3D People
Количество игроков: до 16 **Онлайн:** http://www.cult.3dpeople.de
Требования к компьютеру: PIII 800, 128MB RAM, 3D-ускоритель
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10915

Надо признать, что PR-отдел у студии 3D People, разработчика **Cult**, весьма талантливый. Компании стукнуло всего полгода, а об ее первой незаконченной игре уже вовсю говорят локальные и глобальные СМИ. Конечно, не в одном пиаре дело: игра сама по себе выглядит весьма заманчиво. Дебютный проект ребята решили не делать чем-то экстравагантным — а этим частенько грешат начинающие команды — напротив, они замахнулись на хорошо протоптанную игровыми мастодонтами тропу RPG. И, судя по всему, получится это у них ничуть не хуже, чем у старших — во всем видна серьезность и тщательность подхода. Ну что, интригующе? А то!



Пока 3D-персонажи на рисованном фоне смотрятся несколько аляповато.

Основная концепция **Cult**, по словам лидера 3D People, заключается в объединении главных особенностей двух RPG-монстров — Diablo и Baldur's Gate. То есть к «дьявольской» динамичности ребята решили добавить сюжетную основательность «балдура». Начинание, нет слов, похвальное, но о живучести подобного гибрида в исполнении маленькой команды говорить что-либо пока рано. И если динамичность будущей игры по скриншотам и пресс-релизам определить трудновато, о сюжете уже вполне можно сказать пару теплых слов.

Концепция Cult заключается в объединении двух RPG-монстров – Diablo и Baldur's Gate. То есть к «дьявольской» динамичности ребята решили добавить сюжетную основательность «балдура».

Дело было так. Несколько богов решили обратить аборигенов некоего мира в верующих и укоренить свою религию. Население на подобные выходки ответило волнениями и отвергло богов вместе с их проповедниками. Наш герой, выращенный этими самыми проповедниками, вынужден возвращаться вместе с неудачливыми миссионерами в родной храм. Попав в священную обитель, он обнаруживает, что все священники убиты, а из храма похищены основные магические ценности. В ходе расследования выясняется, что некий мистический культ пытается вернуть свергнутое ранее темное божество... И все такое. Не Лавкрафт и не Кинг, конечно, но в целом многообещающе. По крайней мере, никаких набивших оскомину эльфов с гномами.

Что касается исполнения, то, судя по всему, 3D People не подведут. Достаточно взглянуть на скриншоты — весьма и весьма впечатляющее зрелище. Движок основан на комбинации заранее отсчитанных изображений и полностью трехмерных персонажей. Обещается полный набор современных эффектов — плавная смена времени суток, погодные эффекты, тени, отражения, разлетающиеся осколки и прочие красоты.

Создатели Cult утверждают, что карты в игре будут самыми большими за всю историю изометрических RPG — первый уровень занимает более 100(!) экранов в разрешении 1024x768. И при всем при этом скроллинг обещает вести себя мягко и плавно.

Что тут скажешь? Проект весьма перспективный, и при хорошем раскладе через годик (первоначальный срок выхода игры — лето 2002 года — написан молодыми и наивными разработчиками по неопытности) мы получим отличную игру, а может быть, даже cult'овую. Кто знает?..



Сколько ни клепают мощных 3D-акселераторов, а заранее отсчитанная графика все равно даст фору любой трехмерной.

G

GD-ROM

Gigabyte Disk – специальный стандарт компании Hitachi, который некогда продвигался в качестве одного из вариантов технологии DVD. Забракованная DVD-консорциумом технология позже нашла применение в



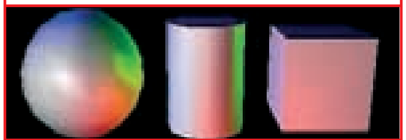
качестве формата дисков для игровой приставки Sega Dreamcast. Несмотря на то что диски GD-ROM используют стандартную технологию, их максимальный объем все же примерно на 30% выше. На такой диск можно записать до 1 ГБ информации. Sega решила использовать эту технологию для того чтобы защититься от пиратства. Хакеры, впрочем, быстро взломали защиту и «разрешили» Dreamcast при помощи специального программного кода читать и обычные CD-диски. А поскольку лишь несколько игр использовали весь доступный гигабайт, их игрушки легко влезали на стандартные 650-мегабайтные компакты. Если же игра не влезала, ей просто «подрезали» несколько видеороликов или речевые файлы с музыкой.

Glide

Простой, но эффективный программный алгоритм, позволявший использовать в играх возможности акселераторов компании 3Dfx. Glide отчасти состоит из библиотек более сложного и продвинутого пакета OpenGL, созданного Silicon Graphics для своих тяжеловесных приложений. Благодаря эффективной работе и грамотной политике 3Dfx, Glide быстро прижился на игровом рынке и большинство разработчиков предпочитали работать исключительно с ним. Однако с появлением DirectX и Direct3D лидерство стандарта стало стремительно сходить на нет. Его главное преимущество, работа исключительно с аппаратами 3Dfx, превратилось в основной недостаток. Разработчики, поверившие в идею полной унификации 3D-«железа», предпочли продукт от Microsoft.

Gouraud Shading (Smooth Shading)

Затенение по методу Гуро. Наверное, самый популярный



алгоритм затенения. При его использовании тени вокруг объекта становятся плавными и естественными. Этот метод требует значительных ресурсов.

GPU

Graphics Processing Unit – графический процессор, берущий на себя задачу по построению трехмерной сцены, обработке эффектов, освещения и рендерингу готового изображения. Термин относительно новый, поскольку раньше (до появления на свет плат сериала GeForce) 3D-акселератор занимался лишь поздними стадиями рендеринга, а геометрическое построение сцен выполнял не предназначенный для этого центральный процессор. Революционная разработка NVidia заставила заниматься всем этим графический процессор. Сегодня GPU также является обязательным компонентом в игровых приставках. В PlayStation 2 графические обязанности поделены между процессорами Emotion Engine и Graphics Synthesizer, в Nintendo GameCube графикой занимается чип Flipper от компании ArtX (недавно купленной ATI). Архитектура Xbox включает в себя особый X-Chip от NVidia, являющийся усовершенствованным аналогом PC’шного GeForce 3.

H

HDTV

High Definition Television – телевидение высокой четкости, новый телевизионный стандарт, уже достаточно широко



распространенный в Америке и пока совершенно нераспространенный у нас. Основная идея – прогрессивная развертка изображения и увеличение количества линий, со стандартных NTSC’шных 480 до 720 и даже до 1080. Все это позволяет достичь изображения компьютерного качества на телевизионном экране. Разумеется, для этого требуется новый телевизор, поддерживающий технологию, и телепрограммы, созданные в новом стандарте. А таких пока немного, даже в Америке. В России же их нет вообще. HDTV сегодня распространяется, в основном, в кабельном формате (платные телеканалы на манер «Космос ТВ»). Для игровых приставок HDTV – отличный шанс резко улучшить качество изображения. Прогрессивную технологию поддерживают как GameCube, так и Xbox. Телевизор стандарта HDTV сегодня стоит в Штатах примерно в полтора раза дороже стандартного. Когда же эта технология дойдет до нашей страны, пока неизвестно.

Hidden Surface Removal

Удаление невидимых поверхностей - эта технология позволяет определить, какие объекты видит, с той или иной точки, наблюдатель. После этого невидимые объекты удаляются или не обсчитываются. В итоге увеличивается производительность системы.

J

Joystick (Joypad)

Джойстик, джойпад. Устройство для ввода команд в компьютер, специально приспособленное для игровых целей. Первые



джойстики полностью оправдывали свое название и состояли из пластикового манипулятора, в базе которого находилось цифровое устройство, распознававшее направление по нажатию того или иного сенсора. Однако такие джойстики не были слишком удобны для консольных игр, точность и отзывчивость управления оставляли желать лучшего. Поэтому компания Nintendo для своей системы Famicom (NES) придумала нововведение – специальную клавиатуру в форме крестовины, отслеживавшую движение в восьми направлениях. В 1996 году та же Nintendo предложила новый, еще более совершенный игровой контроллер с аналоговым мини-джойстиком. Основной его особенностью было то, что такой манипулятор очень точно отслеживал не только направление движения, но и силу нажатия. Если, например, отклонить джойстик чуть вправо, герой пойдет неспешной походкой. Если нажать до упора, персонаж немедленно побежит. Для трехмерных платформеров, гоночных игр и многих других жанров введение аналогового управления стало настоящим прорывом.

L

Line Buffer

Линейный буфер - буфер памяти. В нем хранится одна линия видеоизображения. Применяется в алгоритмах фильтрования.

M

Mattel Intellivision

Одна из первых полноценных игровых приставок, выпущенная в 1979 году игрушечным гигантом компанией Mattel. Intellivision выгодно отличалась от своего главного конкурента



Atari VCS (2600) улучшенным процессором и увеличенным объемом памяти. Это позволяло воспроизводить на экране большее количество цветов, делать игры более разнообразными. Intellivision была снабжена особым устройством, на базе которого потом родился стандартный джойпад. На небольшой панели вместе с десятью кнопками размещался металлический диск, нажимая на края которого игроки могли заставить персонажей двигаться по экрану. Помимо этого контроллера приставка от Mattel запомнилась еще и великолепной подборкой спортивных проектов. Обилие официально лицензированных спортивных игр привело в мир видеоигр сотни тысяч новых фанатов.

Microsoft Xbox

Первая игровая система от ведущей американской софтверной корпорации Microsoft была представлена 10 марта 2000 года, и поступила в продажу 15 ноября 2001 года. Под крышкой большой черной пластиковой коробки скрывается, фактически, полноценный компьютер – от

процессора Intel Pentium III и графического чипа, сходного с GeForce3, до сетевого адаптера и жесткого диска на 8 или 10 ГБ (кому как повезет).



Впечатляющие технические характеристики и мощная маркетинговая политика заставили игровую индустрию вполне серьезно встретить новинку, которая лишь за первые полтора месяца продаж успела разойтись полуторамиллионным тиражом. Сегодня можно с уверенностью сказать, что по крайней мере у себя на родине, Xbox будет пользоваться хорошим спросом. Что же касается японского и европейского рынков, то на них конкуренция с GameCube и PS2 будет куда более жесткой.

MIP Mapping

Мип-текстурирование - использование текстур с разным разрешением для объектов, в зависимости от их удаления от зрителя, позволяет значительно сэкономить системные ресурсы



при сохранении высокого качества картинки. Если вы приблизите изображение, текстура на объекте будет представлена в высоком разрешении; а при удалении от него разрешение снизится.

MOD-chip

Специальный чип, который создается и используется умельцами для взлома или модификации игровой системы. Как правило, такие чипы снимают установленные производителями приставок зональные ограничения и открывают возможность использования нелицензионных пиратских игр. Строго говоря, «чиповка» приставок не является незаконным делом и потому практически не преследуется, однако зачастую этот процесс приводит к массовому развитию пиратства, что ставит под сомнение успех очередной системы. В игровом сообществе существует четкое разграничение понятий – модификация системы ради снятия региональной защиты дает возможность геймерам любых стран играть в свежие релизы со всего мира и потому может только приветствоваться. «Чиповка» приставок ради использования пиратских копий игр наносит огромный вред производителю консоли и потому серьезными фирмами почти никогда не производится.

Motion Blur

Расфокусировка контуров движущихся объектов – модный в последнее время эффект, позволяющий создать иллюзию размытости очертаний быстро движущихся объектов, в основном, с артистическими целями. Часто применяется в гоночных играх и FPS.

Music (Rhythm) Game

Относительно новый игровой жанр, представленный в десятке самых безумных разновидностей и отличающийся особым использованием музыки в игровом процессе. Из второстепенной оформительской атмосферной роли музыкальное сопровождение выходит на первый план и становится основой довольно простого, но захватывающего действия. Популярность жанра началась с первого интерактивного мюзикла PaRappa the Rapper и была подхвачена танцевальными симуляторами компании Konami Dance Dance Revolution, вызвавшими настоящий фурор в японских залах игровых автоматов.

N

NDA

Non-Disclosure Agreement – соглашение о неразглашении подробностей, обычно подписываемое журналистами или разработчиками, которые по какой-либо причине стали причастны к информации о секретном проекте. Процедура давно стала стандартом в игровом бизнесе и позволяет компаниям лучше готовиться к анонсам своих продуктов, постепенно показывая их прессе и при этом ничего официально не объявляя. К тому дню, когда срок NDA истекает, компания обычно анонсирует новинку, - к данному моменту у представителей прессы уже имеется на руках готовый обзор, который немедленно публикуется. С нарушениями подобных соглашений связано большинство курьезов игрового бизнеса. Один из последних громких скандалов – появление в продаже американского журнала Electronic Gaming Monthly с раскрытием подробностей представления Xbox за несколько дней до самого представления в январе прошлого года.

Neo Geo

Игровая система, базирующаяся на игровых автоматах некогда крупной и успешной компании SNK. В то время, когда многие из аркадных конверсий на домашние игровые приставки отличались посредственным качеством, владельцы машин



Neo Geo могли похвастаться тем, что их варианты любимых аркадных хитов доходили без каких-либо купюр или компромиссов. Высочайший уровень качества обеспечивал тот факт, что в случае с Neo Geo игры не конвертировались вообще, и представлялись на картриджах в первозданном виде. За идеальные домашние варианты хитов SNK владельцам пришлось расплачиваться колоссальной ценой этих картриджей (каждый из них имеет размеры солидной книги), которая доходила до 250-300 долларов за игру. Разумеется, у формата никогда не было перспектив стать серьезным конкурентом современных игровых консолей. Но для фанатского рынка решение от SNK всегда было весьма привлекательным.

Neo Geo Pocket

Компания SNK в 1998 году решилась на смелый шаг – потягаться силами с монополистом портативного игрового рынка Nintendo.



Портативная черно-белая система Neo Geo Pocket была снабжена 16-битным процессором и по всем характеристикам на голову превосходила все модификации GameBoy. Качественный экран и долгий срок службы от одного комплекта батареек позволял говорить о серьезности намерений. К проекту также подключилась компания Sega, обещавшая выпустить для NGP новые варианты хитов минувших лет. Спустя примерно год подоспел и цветной вариант системы, с обновленной игровой линейкой. Правда, к этому моменту судьба системы от SNK уже была решена. Nintendo выпустила GameBoy Color с менее ярким дисплеем и упрощенной по сравнению с NGPC графикой, но зато с новым Pokemon. Продажи NGPC быстро пошли на убыль, и даже такие хиты как Metal Slug и Sonic the Hedgehog систему уже спасти не могли. Провал NGPC ускорил банкротство SNK и в очередной раз продемонстрировал мировому рынку тщетность борьбы с Nintendo на портативном рынке. За пределами Японии система так и не вышла.

NES (Famicom)

Первая полноценная и самая успешная игровая система от Nintendo, выпущенная осенью 1983 года в Японии и в октябре 1985 года в США. 8-битный

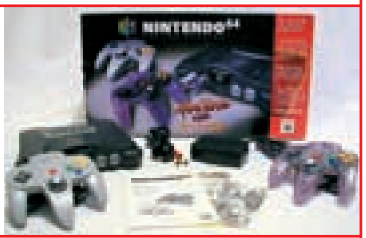


центральный процессор, богатые возможности по выбору цветовой палитры, хорошая анимация спрайтов и, главное, продуманная и сбалансированная игровая библиотека, сделали NES главным хитом продаж на много лет вперед. После краха Atari в 1983 году никто в Америке и слышать не хотел о новой приставке. Игровая индустрия считалась мертвой и лежала в руинах. Nintendo пришлось отстраивать ее заново. После нескольких провалов на выставках и отказа всех распространителей работать с еще одной игровой системой, ее пришлось запускать в каждом из крупных американских городов отдельно. Успех пришел не сразу, но зато абсолютный и громогласный. Уже спустя пару лет Nintendo безраздельно властвовала на возродившемся рынке. На рынке, построенном так, как этого хотелось компании. Nintendo определяла политику выхода игр, сама изготавливала все картриджи, получая огромную прибыль как от собственных проектов, так и от игр сторонних компаний, которые были вынуждены размещать у Nintendo производственные заказы и платить ей лицензионные сборы. Успех NES/Famicom ознаменовался продажей по

всему миру 70 миллионов консолей, и превратил Nintendo из небольшой японской компании в гигантскую развлекательную корпорацию с большими доходами, чем у любой из крупных киностудий.

Nintendo 64 (Ultra 64)

64-битная приставка Nintendo, разработанная совместно с компанией Silicon Graphics, выпущенная в свет 23 июня 1996 года в Японии и 30



сентября 1996 года в США. Ответ Nintendo на консоли нового поколения от Sony и Sega считался чрезвычайно внушительным. Сравнимая с PlayStation полигонная мощность подкреплялась новыми уникальными технологиями обработки изображения — сглаживание текстур, MIP-mapping, многочисленные световые эффекты и прочие новшества тогда были доступны лишь суперкомпьютерам от SGI. Созданный Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto) первый трехмерный платформер Super Mario 64 стал грандиозным доказательством превосходства новой консоли Nintendo над остальными приставками. Однако нюансы программирования под N64 давались далеко не всем, а старый формат носителя отпугнул многих потенциальных издателей ввиду своей дороговизны и высокого риска при вложении средств в игру на картриджах. Сама Nintendo оказалась не готова к полному обеспечению своей приставки качественными игровыми проектами, и в результате проект чуть было не провалился. К 1998 году компании удалось выйти на нужные позиции и N64, несмотря на проигранную схватку с PlayStation, заняла почетное (и весьма доходное) второе место на мировом рынке. На сегодняшний день в мире продано более 30 миллионов 64-битных приставок Nintendo.

Nintendo GameBoy (Light, Pocket, Color)

Самая популярная игровая консоль в мире – это портативный GameBoy и три его модификации, выпущенные, соответственно, в 1989, 1995, 1997 и 1998 годах. В общей сложности в мире продано около 120 миллионов экземпляров этой системы, а рынок портативных систем благодаря GameBoy сегодня



составляет примерно 20-процентную долю всей игровой индустрии. Оригинальный GameBoy, созданный в Nintendo подразделением R&D 3 под руководством легендарного Ганпея Йокой (Gunpei Yokoi) – это толстенькое устройство с желто-черным матричным экраном, которое работает от четырех батареек. Благодаря сенсационной популярности Tetris GameBoy сразу же стал продаваться миллионными тиражами. И хотя первосортных хитов на систему выходило куда меньше, чем на «настоящие» приставки, продажи почти всегда были на высоте. В середине девяностых Nintendo немного переделала GB, сделав корпус меньше, экран чуть больше и контрастнее и уменьшив энергопотребление до 2 батареек AA. Также в Японии вышла специальная редакция системы с подсветкой экрана. Но настоящую революцию для маленькой и уже очень пожилой системы произвел сериал Pokemon, в одно мгновение превратившийся в безумие всемирных масштабов и породивший целую индустрию с оборотами порядка миллиарда долларов в год. В 1998 году компания выпустила цветную модификацию системы с экраном от компании Sharp и тем самым спровоцировала еще одну грандиозную волну интереса. В переходный период, когда продажи игровых систем и почти всей игровой продукции во всем мире падал, лишь GameBoy Color и Pokemon удерживали продажи на рекордных уровнях. Официально 12-летняя история самой популярной консоли закончилась 21 марта 2001 года, когда в Японии поступил в продажу наследник, GameBoy Advance, которого ждет, по всей видимости, ничуть не меньший успех.

Nintendo GameBoy Advance

32-битная портативная игровая консоль, созданная Nintendo в качестве преемницы суперпопулярной платформы GameBoy. Несмотря на то что GBA совместима со всеми старыми картриджами от GB и GBC, по сути своей это совершенно другая система, объединяющая новые технологии с незаслуженно забытым 2D-наследием 16-битной эпохи. На GameBoy Advance вместе с огромным количеством игровых проектов образца начала девяностых годов появляются и свежие, оригинальные игры. Выпущенная в Японии в конце марта, а на остальных рынках ранним летом, новая система от Nintendo мгновенно завоевала успех у публики, и к концу года



разошлась по миру 12-миллионным тиражом, достигнув этих показателей быстрее, чем какая-либо игровая система в истории, включая и PS2. Единственное серьезное нарекание, с которым столкнулись производители GBA, это качество экрана (созданного старыми партнерами из Sharp), который оказался слишком темным, делая весьма проблематичным игровой процесс при плохом освещении.

Nintendo GameCube

Игровая приставка нового поколения, впервые анонсированная еще в мае 1999 года, вышла на японском рынке 14 сентября 2001 года, а спустя



два месяца, 18 ноября, дебютировала и на американском рынке. GameCube создан на базе центрального процессора PowerPC от компании IBM и графического процессора, созданного командой ArtX, которая также является автором графической подсистемы N64. Чрезвычайно быстрая шина памяти и удачный вариант носителя информации на мини-DVD обеспечили GameCube лидерство по части скорости загрузки уровней. На протяжении последних двух месяцев 2001 года GameCube пользовался таким спросом, который Nintendo не могла удовлетворить, в результате чего на 1 января в мире было продано около 2,7 миллионов консолей. У GameCube, согласно заявлениям Nintendo, есть только одно предназначение – быть платформой для лучших игровых проектов. Отсутствие в комплекте поставки таких комплектующих как модем, жесткий диск или программы для проигрывания DVD-видео объясняется просто – у компании действительно нет грандиозных планов по внедрению на рынок домашних развлечений.

NVidia GeForce

Семейство графических чипов, являющееся законодателем мод на современном игровом рынке. Компания NVidia всегда была пионером графических технологий. Именно ее перу принадлежит первый в истории PC акселератор – Diamond Edge, снабженный несовершенным чипом NV1. Промах был вскоре компенсирован удачными чипами TNT и TNT2. Однако истинное лицо NVidia показала лишь представив в 1999 году первый акселератор под новой маркой GeForce. Именно тогда в обращение был введен и термин GPU, графический процессор, который берет на себя не только рендеринг, но и геометрический обсчет сцены — операцию, которая ранее взваливалась на центральный процессор. Семейство GeForce насчитывает уже четыре поколения. Последнее из них, GeForce4, официально анонсировано буквально на днях, и вскоре карты на базе нового чипа поступят в продажу. Чипы от Nvidia также нашли себе место и в игровых консолях – усовершенствованная модификация процессора GeForce 3 установлена в каждом Xbox.

O

OpenGL

Программный интерфейс, созданный инженерами компании Silicon Graphics для использования в графических рабочих станциях этой корпорации. С развитием трехмерных технологий на персональных компьютерах, стандарты OpenGL перекочевали и на PC в качестве удобного и практичного интерфейса для написания игровых 3D-движков. До сих пор, несмотря на повсеместное доминирование Direct3D, многие качественные движки пишутся именно под OpenGL. В качестве хорошо известного примера можно привести технологию Quake III Arena.

P

Palletized Texture

Этот формат позволяет хранить текстуры в сжатом виде для размещения больших объемов текстур в ограниченном пространстве оперативной памяти.

Panasonic Q

Особая модификация игровой приставки GameCube, оснащенная возможностью



проигрывания DVD-видео, AudioCD и VideoCD, выпускаемая пока исключительно для японского рынка компанией Panasonic. Отличается совершенно невероятным футуристическим дизайном и по праву считается одной из самых красивых игровых приставок в истории.

Parallel Point

Источник света, который освещает все объекты параллельным пучком.

Particle System

Система модуляции частиц — специальный алгоритм, обычно применяющийся для обработки эффектов взрывов, когда обломки взорванного объекта или огненные частички разлетаются вокруг, четко следуя физическим законам. Подобные расчеты достаточно ресурсоемки, именно поэтому многие производители графических плат всегда стараются включить в свои технологические демо-версии небольшую демонстрацию с particle system.

Pipeline

Конвейер. Разбивает создание изображения на три стадии. 1) Трансформация - 3D-объект создается и отображается на плоскости. 2) Объект освещается. 3) Выполняется рендеринг цветов и теней многоугольников для соответствующих текстур.

Pixel

Пиксель, точка. Этим термином обозначают наименьший элемент изображения. Пиксели на мониторе - это светящиеся точки яркого фосфора, являющиеся минимальным элементом цифрового изображения. Размер пикселя не может быть меньше точки, которую может отобразить монитор.

Phong Shading

Самый эффективный метод затенения. Он позволяет получить реалистичное освещение, которое достигается за счет вычисления объема освещения для каждой точки вместо множества многоугольников. Этот метод требует значительных ресурсных вычислений, т.к. каждый пиксель получает свой собственный цвет из расчета модели освещения.

Polygon

Полигон — базовая структура трехмерного изображения. Как правило, полигоны – это треугольники, из которых строятся более сложные объекты, персонажи и ландшафты в играх. Однако в индустрии известны случаи, когда для построения 3D-объектов использовались, например, четырехугольники (самый яркий пример – игровые автоматы Sega Model 3). Полигонная производительность акселератора – это его способность обрабатывать энное количество треугольников в секунду.

Puzzle

Головоломка - игровой жанр, основанный на постоянном решении игроком каких-либо

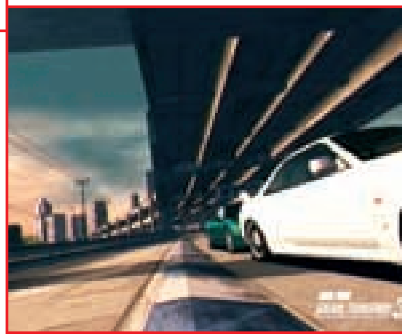


логических задач. Жанр весьма многообразен и как никакой другой переплетен с другими видами компьютерных игр. Головоломка в чистом виде, как правило, не содержит сюжета, обладает простой, но функциональной графикой, предлагая игрокам решать однотипные задачи каждый раз на все более высоком уровне сложности. Головоломки в играх других жанров, как правило, представлены с целью задержать игрока у очередной двери на максимальный период времени или, например, отвлечь его от бездумного уничтожения противников.

R

Racing

Гоночные игры – жанр, отданный исключительно катанию на любых средствах передвижения. В качестве



таковых обычно выступают автомобили, но встречаются и всевозможные аномалии в виде сноубордов, роликовых коньков или даже обитателей тропических лесов. Атрибуты — несколько участников, более-менее четко определенный маршрут, и, соответственно, преодоление его с целью первым пересечь финишную черту.

RAM

Random Access Memory – оперативная память, данные в которую записываются и считываются для обработки процессором в процессе работы устройства. После выключения питания или перезагрузки компьютера данные в RAM обнуляются.

RAMDAC — Random Access Memory Digital Analog Converter

— оперативная память и преобразование цифрового кода в аналоговый сигнал. Этим термином обозначают устройство вывода информации от видеопамяти (цифр.) на монитор компьютера (аналог.). RAMDAC может быть как встроенным в видеопроцессор, так и выполненным в виде отдельной микросхемы. Чем выше тактовая частота RAMDAC, тем более высокое разрешение и большую частоту обновления кадров поддерживает видеокарта.

Ray Tracing

Трассировка лучей - наисложнейший и качественный метод для построения реалистичных изображений. Наиболее распространен метод «обратной трассировки лучей». В отличие от «прямого метода», когда рассчитываются вся картина в целом, а потом вырезается видимая область, «обратный метод» начинает обсчет из видимой области, минуя ненужные вычисления невидимой части сцены.

Refresh rate

Частота регенерации - частота обновления изображения на экране. Многие владельцы компьютеров пользуются высоким разрешением, но совсем забывают про частоту обновления. Меньше 85 Гц (т.е. 85 раз в секнду) ставить не советуем, т.к. будет заметно мерцание экрана, и ваши глаза будут быстро уставать.

RGB

Система цветообразования, в которой конечный цвет получается в результате смешивания трех базовых: красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue). Существуют и альтернативные системы, например CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

Real-time

Режим реального времени. Позволяет имитировать события так, как они происходят в реальной жизни. При этом используется синхронизация с таймером компьютера. Процесс, происходящий в реальном времени обсчитывается устройством «на лету».

Rendering

Процесс обсчета и генерации изображения, в котором, как правило, принимают участие как центральный, так и графический процессор.

Resolution

Разрешение. Множество пикселей, представленное битами в видеопамяти. Чем выше разрешение, тем детальнее изображение и тем больше необходимо видеопамяти для его отображения. Разрешение представлено в виде стандартных величин: 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200 и т.д. пикселей. Также разрешение имеет глубину представления цвета, обычно 8-, 16- или 24-bit.

ROM

Read Only Memory – вид памяти с предварительно сформированными данными. Их невозможно стереть или изменить; программа, записанная на чипах ROM, сохраняется вне зависимости от наличия питания. ROM-чипы используют производители игр и программного обеспечения в качестве носителя информации на картриджах. Компакт-диски также являются разновидностью такого рода памяти.

PC

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF EARTH

Попытки разработчиков зарядить Call of Cthulhu атмосферой романов Лавкрафта достойны восхищения. Они готовы пойти на все, лишь бы вы почувствовали себя в неуютной шкуре героев, поселяющихся в особняках откровенно жуткого вида. При этом ни в коем случае не удирающих из жилища при леденящих душу звуках, без оружия исследующих темные чердаки и подвалы, а потом вдруг удивляющихся тому факту, что их дом просто кишит монстрами.

Жанр: action **Издатель:** Fishtank/1C
Разработчик: Headfirst Production
Количество игроков: до 4
Онлайн: http://www.headfirst.co.uk/
Дата выхода: II квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7304

Headfirst Production готовит нечто вроде survival horror, но при этом без традиционного использования вида от третьего лица, позволяющего заметить противников, подло подкрадывающихся сзади. Так называемый вид из глаз поставит вас перед фактом неожиданных нападений. Теперь, получив вольную, монстровье оторвется вовсю! Ну, хоть задом наперед бегай! А как вам нравится отсутствие показателей здоровья и патронов на экране? Что касается первого, то определять его будем по количеству оставляемой за собой крови. Если надеетесь зарядиться аптечками в укромном месте, то зря. Предел мечтаний — укол морфия для снятия боли. Разработчики предупреждают — передозировка опасна для вашей психики, манипуляции с которой являются не последней составляющей игрового процесса.



Вот он — классический Глубоководный (Deep One) сбежавший со страниц книг Говарда Лавкрафта.

Вообще, столкновение с неведомым всегда оставляло тяжелый отпечаток на душевном состоянии героев лавкрафтовских романов. Поэтому, кроме собственных ощущений «переворачивания кувырком на стуле» перед компьютером, вы еще обретете параноика в лице виртуального героя. Галлюцинации и пальба в темноту обеспечены. Комментарий по этому поводу от ребят из Headfirst Production: «Во время кооперативного режима, команда до четырех человек при первых признаках помешательства столкнется с новыми проблемами, так как трудно определить кто есть появившаяся перед тобой тварь — всего лишь плод воспаленного разума или же ничего не подозревающий напарник». Не напрягайтесь, это они так добродушно шутят...

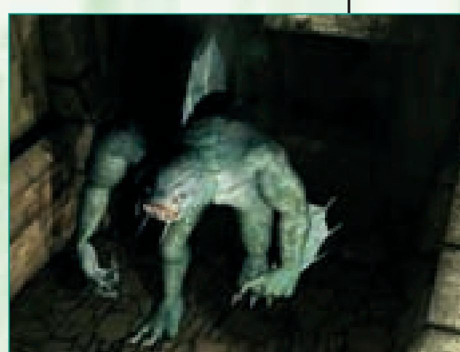
Кроме собственных ощущений «переворачивания кувырком на стуле» перед компьютером, вы еще обретете параноика в лице виртуального героя. Галлюцинации и пальба в темноту обеспечены.



Для возвращения рассудка, придется заглянуть опасности прямо в глаза, то есть выскочить, наконец, из укромного места и проверить какого цвета кровь у этих гадов.

Музыка, по бессердечным планам разработчиков, призвана не просто навевать мистическую атмосферу. Нет, она будет просто-таки нагнетать ее, парализуя волю игрока, давя на корню все зачатки бесстрашия. При внезапном появлении тварей динамики взорвутся жуткой, визжащей какофонией.

Я вижу одну единственную аналогию — относительно недавний Clive Barker's Undying. Но такого беспредела, который обещают нам разработчики, там и в помине не было. В **Call of Cthulhu** перед нами откроется безумный интерактивный мир: задвигайте комодами двери и швыряйтесь табуретками в окна. Великолепный антураж двадцатых годов и свободное неконтролируемое перемещение по игровой зоне. Ах, двадцатые... соответственно без автомата Томпсона не обойдется! Берегите нервы, господа, — скоро они вам пригодятся.



Трудно поверить, тот же самый движок используется в Simon the Sorcerer 3D.

PC

GOTHIC 2

Жанр: 3D RPG
Издатель: Piranha Bytes
Разработчик: Piranha Bytes
Онлайн: http://www.piranha-bytes.com
Дата выхода: 2003 год

Еще не утихли страсти по оригинальной **Gothic**, завоевавшей «золото» на страницах «Страны Игр», а в недрах Piranha Bytes уже готовится сиквел. Видимо, под олимпийским девизом «выше, быстрей, сильней».

Красивый и мощный движок, множество диалогов, продуманный фэнтезийный мир и неплохая ролевая система — вот основные козыри готовящейся игры. Действие будет протекать в том же мире, что и в первой части. Напомним, король ссылает преступников на рудники добывать железо для производства оружия. При этом рудники закрыты специальным магическим куполом — зайти в купол можно, а вот выйти – увы. Однако процесс, как водится, выходит из-под контроля, и злодеи образуют собственную колонию, почти независящую от внешнего мира. Окончательный сюжет **Gothic II** еще не известен, но часть его будет разворачиваться не только внутри, но и за пределами колонии. С технической стороны добавится возможность создавать новые предметы, появятся новые классы и скиллы. Кроме того, будет полностью пересмотрен AI как монстров, так и NPC.

А в остальном должно получиться логичное продолжение оригинальной **Gothic**, сильно смахивающую на доработанную Ultima IX. Не суперхит, не слишком оригинальная, но просто добротная и качественная 3D RPG. Ждать еще год и, поверьте, ждать стоит...



PC

HOMEPLANET

Жанр: simulation
Издатель: TBA
Разработчик: Revolt Games
Онлайн: http://www.revoltgames.com/
Дата выхода: не определена

HomePlanet — типичный боевой космический симулятор. Нам предстоит управлять одним из 6 космических кораблей (а всего их более 60), чтобы восстановить поруганную честь своего клана, изгнанного с родной планеты более



сильными соседями. В поисках нового дома мы пройдем множество сражений как в открытом космосе, так и на орбитах планет.

Обещается невиданная доселе «реальная ньютоновская физическая модель полета». Что это означает, известно лишь разработчикам игры. Например, по логике, лучи лазеров в космосе не должны быть видны, поскольку



там почти нет пыли. Однако как это будет реализовано на практике, покажет время. На данный момент известно лишь, что для нас подготовлен нелинейный сюжет с 20+ миссиями, грандиозные космические баталии десятков кораблей и довольно запутанный сюжет с противоборством кланов, открытием технологий и пр.

Среди игроков есть стабильная прослойка любителей космосимуляторов — для них и предназначена игра. Когда она выйдет пока неясно, но, судя по скриншотам, требуется серьезная доработка. И особенно — невыразительных моделей кораблей.

PC

THE SIMS: VACATION

Жанр: life simulation
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Онлайн: http://thesims.ea.com
Дата выхода: II квартал 2002 года



Не пора ли отдохнуть от суровых будней? Electronic Arts готовит уже четвертое по счету дополнение к мегапопулярной **The Sims**. На этот раз есть возможность отправиться на небольшой остров и оттянуться там по полной программе. А для EA – получить еще один клок прибыли со все более паршивеющей овцы.

Пляжный волейбол, сноубординг, рыбалка и охота, а также поиск сокровищ — вот чем предстоит заниматься на чудо-острове. Последний разделен на 3 области: снежные горы, солнечный пляж и тенистый лес для романтических прогулок по вечерам. Помимо всех этих благ, добавлено множество новых



персонажей, новых возможностей их взаимодействия и около 120 новых объектов. Будет возможность набрать на память каких-нибудь сувениров вроде наконечников стрел, оставленных туземцами. Однако отдых может быть и испорчен, например, если вы встретите воришку, который без труда обчистит карманы беспечных симов.

Эх, хорошо бы сейчас поваляться на пляже!.. Так не отказывайте в этом удовольствии хотя бы вашим подопечным. Поэтому ближайшей весной — все дружно в сим-отпуск!

Blade

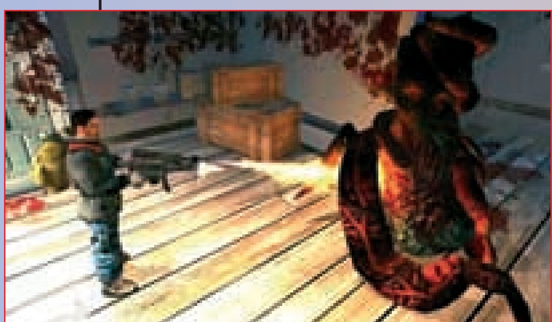
PS2, XBOX, PC, GC, GBA

THE THING

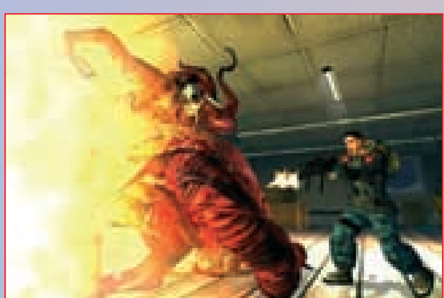
Жанр: 3D adventure
Издатель: Konami
Разработчик: Computer Artworks
Онлайн: http://www.artworks.co.uk/
Дата выхода: II квартал 2002 года

Игра по мотивам фильма ужасов «Нечто» (с Куртом Расселом в главной роли). На исследовательской базе в Антарктике во льду обнаружен странный организм, способный мутировать и подстраиваться под любую форму жизни. Блэйка, командира небольшого отряда военных, отправляют на базу, чтобы разобраться, что же там случилось и почему вдруг (хе-хе) оборвалась связь.

Похоже, игра изрядно пощекочет нервы и не раз заставит нас вздрогнуть перед монитором. Обещается изрядная доля horror, немного action и часть squad-based assault. Это означает, что мы сможем исследовать полуразрушенную базу,



пробираясь по темным коридорам вместе со своей командой, а как сдадут нервы — выхватить оружие пострашнее и накормить свинцом разбушевавшихся чудовищ. У монстров будет особенный AI — их цель выжить, а не уничтожать все живое. Но при угрозе обнаружения или возможности быть поджаренным огнеметом, инопланетные гости способны на любые действия! Да и наши по-



допечные не просто марионетки. Если инженер или солдат не слушается команд — возможно, он слишком напуган или не доверяет нам.

Уже скоро, весной-летом этого года мы наконец-то сможем узнать, что случилось дальше. Помните, чем закончился фильм? Мы попадем на базу сразу после заварушки, а следовательно, есть все шансы увидеть полноценную вторую часть этого голливудского шедевра.

END

PC

LORGAINE: THE BLACK STANDART

Жанр: TBS
Издатель: Kapooki Games
Разработчик: Kapooki Games
Онлайн: http://www.lorgaine.com
Дата выхода: I квартал 2002 года

Lorgaine — это необычная онлайновая смесь шахмат и Magic: the Gathering, причем в походовом исполнении. Завязка следующая — на одном острове, изнуренном семилетней войной, местная богиня командирским решением постановила улаживать любые





споры в ритуальном круге из древних камней. Кто победит, тот и будет править... до тех пор, пока не победят его.

Арена разделена на 4 концентрические окружности, содержащих 20 секторов. Противоборствующие стороны выстраиваются друг напротив друга по 12 юнитов и... И начинается бой. За ход можно переместиться, атаковать, защищаться или использовать специальные возможности, в том числе магию. Все это в полностью трехмерном мире — камеру можно двигать и вращать.

К моменту выхода журнала в свет, на домашней странице игры можно будет скачать небольшой клиент и предаться сетевым баталиям.

END

Blade

REVIEW
стр. 066-093

Medal of Honor: Allied Assault
Подробнейший обзор одной из лучших игр 2002 года... Так кто кого — RtCW или MoH?

Rayman M
Культовый персонаж видеоигр пожаловал в гости на PC... Добро пожаловать, Рэйман?

Demonworld II: Dark Armies
Еще одна малобюджетная RTS... Неужели лавры WarCraft до сих пор не дают покоя разработчикам?

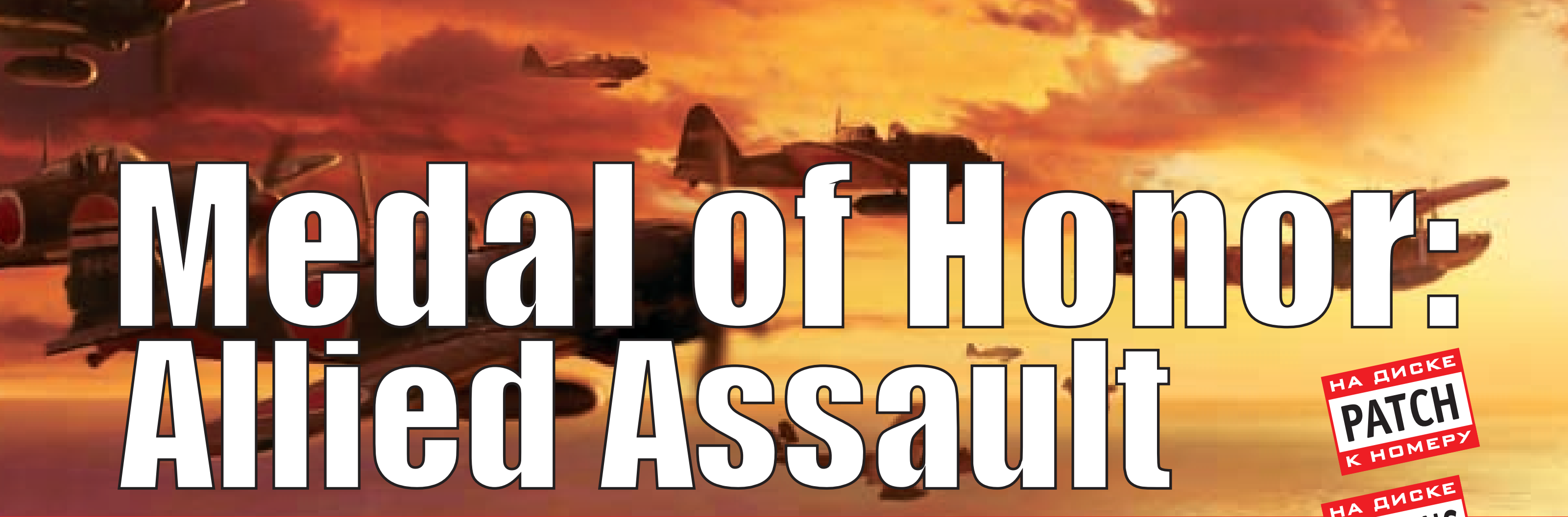
Vampire Night
Охотники за вампирами против армий нечисти... Кто станет победителем в этой нелегкой битве?

Parkan. Железная Стратегия
Это не та "Железная Стратегия", которая появилась на прилавках год назад... Выход на бис?

Super Smash Bros. Melee
Файтинг с самыми популярными героями в истории видеоигр... Готовы к бою?

Darkened Skye
Игра, основой которой послужили конфеты Skittles... Куда катится этот мир?

Time Crisis II
Новаторский световой тир от Namco... Сколько трупов будет на этот раз?



Medal of Honor: Allied Assault

НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

СПАСТИ ЛЕЙТЕНАНТА ПОУЭЛЛА



Жанр: 3D action **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: 2015 Studios **Количество игроков:** до 32
Онлайн: http://mohaa.ea.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 64MB RAM, 3D-ускоритель, 1,2GB HDD

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9367

Человек по своей природе изменчив. А первое впечатление — вообще штука обманчивая. Помните об этом, и никогда не судите о чем-то, не познав предварительно его сути, ибо всем нам свойственно ошибаться. В прошлом номере «Страны Игр» ваш покорный слуга имел неосторожность во всеуслышание заявить, что не допустит кровопролития и поединка между такими титанами, как Return to Castle Wolfenstein и Medal of Honor: Allied Assault. Однако после некоторых размышлений я пришел к выводу о резонности такого состязания. Заодно и зарекся больше никогда не зарекаться...

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

Итак, **Medal of Honor**. Очень хочется добавить «долгожданный», но воздержимся от этой банальности. Также свернем флаги с лозунгами из серии «Легенда консольных FPS осваивает новые платформы». Забудем и о славных приставочных предках **Medal of Honor** в количестве двух штук. Для нас важен лишь ответ на единственный вопрос — какова вышла третья часть? Твердо могу заверить — игра получилась как минимум хорошая. «Почему же не отличная?» — резонно спросите вы. Давайте разбираться по порядку.

Не хочется начинать разбор игры с ложки дегтя, но, видно, придется. Первый камень полетит в сторону сюжетной канвы, точнее, ее полного отсутствия. Ничего кроме имени главного героя и темы Второй мировой не связывает между собой миссии в разных уголках Европы и ее окрестностях. В **Medal of Honor** нет динамичного развития сюжета a la RtCW, крутых поворотов и стремительной смены декораций. А ведь стоило только поднапрячься сценаристам, расположить миссии в логическом порядке, и игра бы получила в качестве козыря продуманный и захватывающий сюжет. Ведь смогли разработчики Operation Flashpoint продумать сценарий так, чтобы было интересно наблюдать за его развитием. Чем же 2015 Studios хуже?

Досадный момент с отсутствием сюжетного хребта, должен бы с лихвой восполняться отменно отточенной стилистикой. Увы, даже она не спаса-



rating

Илья Сергей	8	Если новации для вас не главное, вы пройдете эту игру один раз и получите при этом максимум удовольствия.
Сергей Амирджанов	9	Атмосфера и динамика Allied Assault заставят вас смириться с мелкими недостатками проекта. Wolfenstein, по-моему, куда слабее.
Дмитрий Эстрин	9	Одна из самых ярких игр последнего времени. Однозначный прорыв в жанре с присущими прорыву недостатками и недоработками.
Юрий Поморцев	9	Ажиотаж вокруг игры был раздутым, однако все равно это хит. Не абсолютный, но около того.

35 средний балл **8,7**

ет положение. Я очень уважаю Стивена Спилберга, и долго ходил под впечатлением от «Спасения рядового Райана», получившего, если не ошибаюсь, ажно 5 Оскаров. Однако плагиат — дело грязное. Когда я увидел вступительный ролик **Medal of Honor**, сердце упало. Более точной копии начала фильма, наверное, и представить нельзя. Различие с оригиналом лишь одно — нет полюбившегося многим Хэнкса, зато сам ролик поражает убогостью исполнения и незамысловатым копированием ключевых моментов.

Еще до официального выхода игра обещала быть невероятно атмосферной. В принципе, так оно и есть, только вот какая-то она, атмосфера, непостоянная. Чувство deja vu устойчиво лезет из всех щелей — «ага, это мы уже видели в Hidden & Dangerous»



или «нечто подобное встречалось в No One Lives Forever». Ну а как там поживает главный конкурент — Его Величество RtCW? Всеми силами стараясь избежать попсовости нового «Вульфа» с ожившими зомби и киборнизированными солдатами Вермахта, 2015 Studios совершили главную ошибку — они лишили свое творение индивидуальности. Практически вся концепция собрана из кусочков других игр, и первоначальный замысел разработчиков раскрывает себя во всей красе лишь в одном из эпизодов игры.



Передать атмосферу с помощью скриншота невозможно. Это действительно впечатляет!



Анимация солдат не может не поражать. Обратите внимание на пальцы рук.

При этом многие уже порядком потертые идеи сумели преобразиться и засверкали новыми красками. Равно как и обогатились новыми «ляпами». Взять, к примеру, секретные вылазки. Подобного рода миссии в RtCW выполнены крайне непрофессионально, как-то по-дилетантски, без малейшего шарма. Самое главное, не видно никакой логики в stealth-операциях. Ну, поднимется переполох на фашистском режимном объекте, ну сбежится десяток-другой фрицев, что с того? Неужели таким-то арсеналом, как у мистера Блажковича, не получится с ними совладать? Так нет же — сразу ревет сирена и приходится загружать очередной сейв. В принципе, **Medal of Honor** недалеко ушел от своего конкурента. Оружие во время таких заданий у нас никто не отбирает — пользуйтесь на здоровье. Поднимать шум также не воспрещается. Однако практика показывает, что делать сего не следует категорически. И дело тут даже не в том, что на высшем уровне сложности Поуэллу хватит и пары очередей в упор, чтобы прекратить свое существование, издав перед смертью сдавленный хрип. Если подобная дань реализму еще терпима, как объяснить тот факт, что под тошнотворный рев сирены немцы плодятся целыми взводами за ближайшим углом, и их количество не поддается исчислению? Чему учат на фронте? В первую очередь зачищать тылы. Увы, в **Medal of Honor** это правило не действует. Если уж умудрились поднять тревогу, смело перегружайтесь — добраться до заветного рубильника, выключающего сирену, вам вряд ли позволят... Еще не вспомнили Soldier of Fortune?

Чтобы избежать поднятия тревоги, приходится пользоваться различными уловками, такими, например, как предъявление на КПП фальшивых документов. При наличии оных можно погулять в свое удовольствие по вражеской территории и вдоволь наглядеться на размеренную жизнь фашистов, радостно вздергивающих правую руку и орущих «Хайль Фюрер!» при вашем появлении. Главное — не забывать время от времени менять документы... И No One Lives Forever предстанет перед вами в новом обличии. Впрочем, приключения далекого предка Кейт Арчер — еще не самая эффектная часть игры.

Хотя вступительный ролик изрядно подпортил удовольствие от ознакомления с миссией, посвященной событиям 6 июня 1943 года, она все равно остается настоящей изюминкой игры. Перед ней отдыхает даже взятие крепости Шмерцен в финале.

Дмитрий Эстрин: Не имея возможности поделиться своими впечатлениями в полной мере, скажу сразу и прямо: Medal of Honor: Allied Assault уникален. Несмотря на значительное количество недостатков и недоработок, творение студии 2015 является новым словом в жанре, мощным броском вперед и продуктом, заслуживающим внимания с технологической точки зрения. Впервые разработчикам удалось симулировать реальные военные действия, пусть и на самом примитивном уровне – в этом смысле показателен уровень, посвященный высадке американского десанта на берег Омаха. Огромное количество скриптов – это лишь первый шаг на большом пути, грамотный компромисс между разумными требованиями к системе и высокой реалистичностью атмосферы. Сложнее простить разработчикам непродуманный respawn врагов и отвратительные баги, но все равно в итоге и с этим приходится смириться. Medal of Honor: Allied Assault того заслуживает.



Сейчас этот солдат закинет стержни со взрывчаткой и прогремит нешуточной силы взрыв.

«Французская» кампания для лейтенанта Поуэлла начинается именно с погружения в адскую мясорубку. Передать происходящее на словах, не потеряв атмосферы, вряд ли удастся, но я все равно попробую. Подплываем к пляжу — вдали слышна беспорядочная дробь пулеметов и уханье взрывов. Приблизившись к берегу, дружно начинаем штурм. Многих бойцов тут же подкашивают пули. Единственное спасение — прятаться за ежами. Короткими перебежками перебираемся от укрытия к укрытию, пока не достигнем насыпи. По пути можно подлечиться у медика. Далее нам поручается добыча толовых шашек для подрыва дзотов и прикрытие основной ударной группы при помощи снайперской винтовки. Все это — под шквальным огнем противника. В зависимости от обстоятельств нам приходится становиться то штурмовиком, то снайпером, то сапером. И только сумев прорваться сквозь стены шквального огня немцев и оказавшись в спасительной траншее, с удивлением понимаешь — *ты в это верил*. Ты верил то, что только что был на краю гибели, ты шарахался от взрывов и по миллиметру преодолевал расстояние до спасительной насыпи. Равнодушным не сможет остаться никто.

Одна из любопытнейших частей игры — прогулка по немецким докам.



Юрий Левандовский: На мой взгляд, игра получилась куда более интересной и свежей, нежели недавний Return to Castle Wolfenstein. В MoH заметно более умные враги, которые умеют искать грамотное прикрытие, действовать сообща. Плюс отличная атмосфера и шикарная графика — небольшие «тормоза» не в счет. Можете не соглашаться, но проводить диверсии и воевать с умным противником, намного интереснее, чем изводить патроны на дурных зомби и недоделанных нацистских терминаторов. А высадка в Нормандии! А поездки на «Королевском Тигре»! Только эти эпизоды MoH стоят всего RtCW. Вердикт — обязательно к покупке всем поклонникам жанра.

Кроме «Дня D», в игре найдется еще несколько миссий, которые как минимум заслуживают эпитета достойные. Это и угон танка с вражеской территории, и вышеупомянутый штурм крепости с последующим бегством и путешествие по французским городкам с невероятно напряженными уличными боями, в которых искусственный интеллект противников предстает перед нами во всей красе. Да-да, **Medal of Honor** может похвастаться на редкость толковым AI, о котором стоит рассказать поподробнее.

Солдаты Вермахта порой выделывают такое, что поначалу невольно появляется соблазн несколько раз перезагрузить сохраненную игру, чтобы полюбоваться как враги прячутся за ящиками и ведут огонь из-за угла(!), высовывая лишь руку с автоматом. Да мы так не можем сделать, а они, представьте себе, могут! Что уж там говорить про отпасовку гранат, обход с тыла и прочие мелочи. О гранатах, кстати, отдельный разговор. В большинстве случаев фашисты просто убегают от кинутого им «подарка». В некоторых ситуациях брошенная немцам граната с успехом возвращается к нам обратно. Причем немцы не стыдливо пинают ее ножкой, как это происходило в RtCW, а берут в руки и кидают обратно. Иногда они не успевают это сделать, и граната взрывается прямо в руках. Наконец, самый экзотический вариант поведения: обезумевший от страха немец кидается на гранату, закрывая ее своим телом. Благородно, только товарищей это в большинстве случаев все равно не спасает. Иногда случаются казусы, и вместо гранаты фриц падает на пол рядом с ней. Это вызывает справедливые подозрения, что изумительный AI являет собой всего лишь талантливо написанный скрипт. Примером тому, помимо уже приведенного случая с гранатой, может служить и поведение союзников. Врагов они



уничтожают с дьявольской быстротой, но не дай бог оказаться вам у них на линии огня — изрешетят и глазом не моргнут. Впрочем, даже если AI на самом деле всего лишь иллюзия, есть за что похвалить разработчиков. Заметить обман сложно, благо, внештатные ситуации случаются крайне редко.

Зато заскриптованных моментов в игре выше головы. Касается это буквально всего. Немецкий солдат, наткнувшись на вас в коридоре, первым делом испуганно прянет назад, и уж потом, придя в себя, попытается огреть вас прикладом. В первой же миссии весь мой бравый отряд полег под шквальным огнем немцев, когда я отлучился по поручению. Сколько бы вы не перезагружали игру, он будет погибать с завидным постоянством снова и снова, стоит только переступить заранее отмеченную разработчиками невидимую черту и выпустить союзников из виду. Даже трупы будут лежать в одних и тех же позах! Что самое обидное, обилие скриптов в большинстве случаев призвано в первую очередь облегчить жизнь разработчикам, а отнюдь не порадовать игрока неожиданными ситуациями.



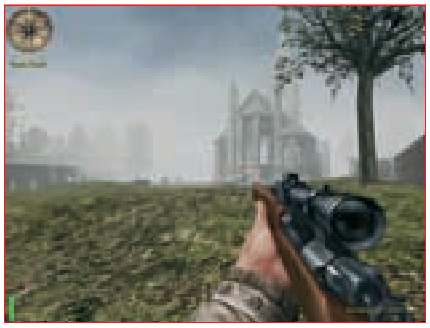
Боевой товарищ. В бою незаменим.

Пример с «бесконечным запасом» солдат Вермахта уже довольно красноречиво говорит о реализме **Medal of Honor**. Ну кто виноват, что творение 2015 Studios претендует на звание «реалистичной игры», и при этом никак не может отказаться от концепции Soldier of Fortune? Gray Matter, к примеру, ни о каких реалиях в RtCW не заикались, и поэтому им ничего не помешало ввести в игру тонны исторически недостоверного оружия, не боясь при этом быть освистанными.



С **MoH** дело обстоит куда сложнее. Ну какие, помилуйте, во Вторую мировую-то шестиствольные пулеметы и tesla-пушки? В результате предлагаемый нам арсенал выглядит донельзя убогим. Всего в игре чуть больше десятка стволов, но, учитывая, что большинство из них дублируется по причине наличия двух враждующих сторон с примерно равным арсеналом, пострелять нам доведется всего из 5-6 видов оружия. Выглядит все пристойно, но далеко не так эффектно, как в RtCW. О ужас, в игре нет огнемета! Но хуже всего разработчики извратились над любимым дробовиком. Это убожество, а не шотган! Обойма маленькая, кучность вообще никакая, внешне выглядит скверно, а звук — как у выхлопной трубы. Пользоваться им и неудобно, и неэффективно.

Blade: **Удивительное сочетание ураганного action и сюжетной линии, достойной лучших представителей RPG. Каждая миссия, каждый уровень — это настоящее приключение, отдельная самобытная история. Особого уважения заслуживает великолепная система скриптов: игра просто напичкана уникальными сценками. Такое чувство, что смотришь захватывающий боевик в лучших традициях Голливуда, а не играешь в обычную (необычную!) компьютерную игру.**



Церковь на окраине французского городка. Как форпост — почти неприступна.



Жуткая штука, скажу я вам, этот «реализм». Отсутствие возможности перезарядить магазин M1 Garand до полного его опорожнения по сравнению с тем, что немцы легко переносят три-четыре попадания из карабина, выглядит почти как издевательство. И не ждите, что противник, закрывший своим телом брошенную гранату, украсит комнату кровавыми ошметками. **Medal of Honor** — исключительно политкорректная игра. В RtCW мирные жители хоть и редко, но все-таки встречались, и за их убийство миссия немедленно заканчивалась не в нашу пользу. Разработчики **Medal of Honor** решили не искушать игроков, и оставили в игре только солдат и ужасных на вид немецких овчарок. Крови в игре нет и в помине, зато каждый немец под автоматным огнем извивается как уж на сковородке. Противнее и придумать нельзя. Почему-то напрочь отсутствуют интерактивные объекты (станковые пулеметы — не в счет). Единственное, что можно сделать в **Medal of Honor** необычного — это ударить противника рукояткой пистолета. А прикладом слабо? Фашисты, вон, вовсю пользуются, а нам нельзя. Да и вообще **Medal of Honor** весь как будто соткан из противоречий. Шикарные миссии сочетаются в нем с откровенно тупым «убей-их-всех» в духе Soldier of Fortune, а непревзойденная атмосфера в некоторых местах уживается с сюжетным убожеством.

Зато графика в игре великолепна. Возможности движка Quake 3 задействованы почти полностью. Посмотрите на скриншоты и убедитесь в невероятной детализации — деревья, танки, модели врагов и соратников не могут не радовать глаз. Единственное, что неприятно выделяется на общем фоне, так это анимация взрывов и огня. Наверное, по этой причине огнемет в игру так и не ввели. Или, может быть, это очередная дань реализму?

Итог. **Medal of Honor** игра хорошая, но отнюдь не гениальная. Интересный, в меру атмосферный проект, ставший жертвой своей одиозности и не сумевший оправдать присвоенное ему еще до официального выхода звание RtCW-киллера. Хотя, например, я ничего большего от подобного рода игры и не ждал. Всем разглядывающим **Medal of Honor** исключительно через призмой RtCW, игра, скорее всего, не понравится. Остальным же настоятельно рекомендую ознакомиться — время, проведенное за ее прохождением, не будет потрачено напрасно. Гарантирую. END



Немцы играют в подкидного. Увы, присоединиться к ним нельзя.

Rayman M



ПРИВЕТ УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ!

PC | PlayStation 2

Жанр: action Издатель: UbiSoft Разработчик: UbiSoft Количество игроков: до 2
Онлайн: http://www.raymanm.com/ Требования к компьютеру: PII 400, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/13544/default.asp

Rayman M — это многопользовательский аркадный вариант немного староватой платформенной приключенческой игры. Не очень-то впечатляет, правда? На двух дисках. Гонки со стрельбой и мультяшной графикой... Немного отпустило?

Алексей Котко
akotko@yandex.ru

На первый взгляд аркада ничем не примечательна. Есть несколько персонажей, есть гоночные трассы, боевые арены, множество препятствий и врагов, которые призваны максимально усложнить вашу жизнь в игровом мире. С точки зрения игровой механики все более чем стандартно — бегаем, прыгаем, стреляем, выполняем миссии, получаем доступ к новым, снова бегаем и снова стреляем. С точки зрения графики — также ничего революционного. С одной стороны, игра довольно средняя. С другой — совершенно непонятно, чего это я сел играть в среднюю игру в восемь вечера, а закончил в четыре утра. Тут нужно разобраться.



Rayman — самая первая двухмерная adventure, положившая начало серии. Игра похожа на классику a la Prehistoric или Dizzy.

Raymen 2: The Great Escape — первая игрушка серии, которая вышла на всех игровых платформах (в т.ч. и на PC) в 1999 году. Она наиболее известна и популярна. Именно после релиза The Great Escape сложилось то, что мы называем емким термином «игровая вселенная».

Rayman 2: Revolution — очередное продолжение, созданное только для PS2.

Первое, что впечатляет, — полное отсутствие какого-либо сюжета. Парни из UbiSoft решили отказаться от сюжетной линии в пользу более детальной проработки всех нюансов игрового процесса. Еще они решили, что в такой спинномозговой аркаде сюжет вообще не нужен, и, между нами говоря, правильно решили.



На арене толстый парень противостоит Реймену. Судя по счету, противостоит вполне успешно.

Восемь героев, из которых сразу доступны пять, а еще три присоединяются по ходу игры, по мере того как мы добираемся до определенных миссий. Скажу сразу: персонажи ничем не отличаются в плане функциональности, любой из них может бегать, прыгать, стрелять, карабкаться по лианам и планировать, используя аэродинамические свойства какой-нибудь части тела, — поэтому по большому счету не имеет значения, кем играть. Выбирайте того, кто вам больше нравится.

Всего в игре (как в одиночном режиме, так и в многопользовательском) 30 уровней, которые разбиты на лиги. Чтобы попасть в более сложную лигу, необходимо пройти все миссии на более легких. Есть также некая Bonus League. В каждой лиге по шесть миссий, три из которых гоночные и три – боевые.

Сначала о гонках. Никаких транспортных средств создатели игры не предусмотрели, поэтому вашим персонажам ничего не остается, кроме как бегать. Каждая гоночная миссия представляет собой трассу и три задания, которые необходимо выполнить для полного прохождения. Дизайн гоночных уровней просто отменный — трасса напичкана разнообразными ловушками. Например, кости, мило торчащие из земли, ненадолго оглушают любого пробегающего мимо. Чтобы

rating

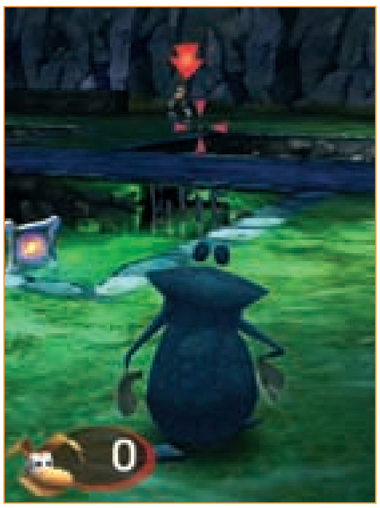
Алексей Котко	6	Классический «спинномозговик» без сюжета и смысла. Тем не менее, сделан очень качественно.
Сергей Амирджанов	6	Очень грамотная и оттого вызывающая легкое отвращение попытка UbiSoft заработать побольше денег. Что дальше, Rayman Online?
Дмитрий Эстрин	6	Типичнейший Rayman: легкомысленная аркада с типичным для жанра набором: яркая графика, простой игровой процесс.
Юрий Поморцев	7	Веселая, динамичная и в меру сложная аркада. Стопроцентно приставочный отпрыск, правда, вполне благопристойный.

25
средний балл
6,3



Гоночный уровень во всей красе. Противники безнадежно отстали, поэтому финишируем в одиночестве.

этого не происходило, необходимо стрелять в них. Разработчики не только сделали гоночные трассы сложными и интересными, но и не забыли про декоративные детали. Например, камешки с постоянно моргающими глазами.



Чтобы пройти гоночную миссию, нужно пробежать каждую трассу минимум три раза, последовательно выполнив три задания: придти к финишу первым, пробежать трассу за ограниченное время (причем кристаллы, разбросанные по трассе, добавляют вам по несколько секунд — есть резон бежать первым), и, наконец, придти к финишу первым, собрав абсолютно все кристаллы.

В каждой лиге есть также по три боевых уровня, которые необходимо пройти для дальнейшего продвижения в игре. С дизайном здесь попроще — навороченной трассы нет, есть небольшая арена, где вам противостоят один или несколько противников в своеобразном deathmatch. Условия победы такие же, как и в предыдущем случае, — последовательно выиграть в трех категориях:

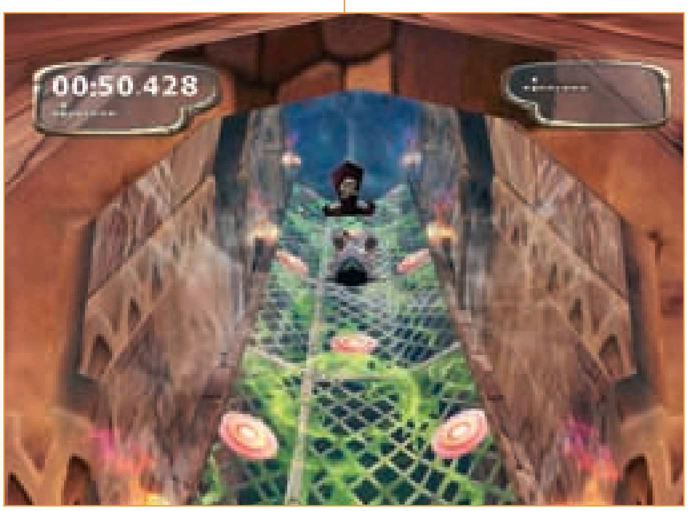
1 Необходимо собрать больше кристаллов, чем оппоненты. В любой момент времени доступен только один кристалл — как только кто-нибудь его подбирает, появляется следующий. По противникам можно стрелять, и в случае попадания они на несколько секунд замирают.

2 Нужно подбирать оружие с ограниченным (крайне незначительным!) боезапасом и убивать противников. Оружие быстро появляется вновь, а счет идет на классические фраги.

3 Поймай муху! Чтобы заполучить оное насекомое, нужно попасть в того персонажа, у кого она в данный момент находится. Чем дольше вы удерживаете насекомое, тем больше очков получаете.



Загадочная буква «М» в названии игры означает multiplayer. Можно играть вдвоем в режиме split-screen. UbiSoft обещала также сделать для PC-версии поддержку игры по локальной сети или Интернету, но в финальном релизе ничего подобного обнаружено не было. А жаль.

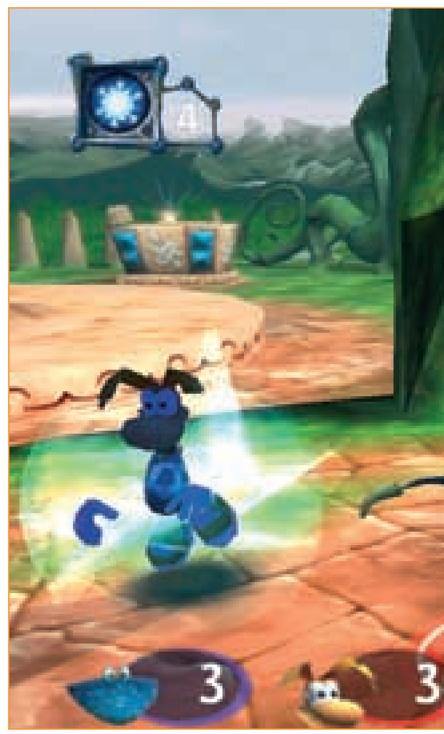


Время – вот наш главный противник. И победить его можно только за счет идеальной реакции и исключительной подвижности пальцев.

Никаких транспортных средств создатели игры не предусмотрели, поэтому вашим персонажам ничего не остается, кроме как бегать. Каждая гоночная миссия представляет собой трассу и три задания, которые необходимо выполнить для полного прохождения. Дизайн гоночных уровней просто отменный…

В целом, боевой уровень смахивает на матерый 3D action. Можно стрейфиться курсорными клавишами, а мышка используется для поворотов и наведения на цель — ага, mouselook, он самый.

Да, о самом главном. Загадочная буква «М» в названии игры означает multiplayer. Можно играть вдвоем в режиме split-screen. UbiSoft обещала также сделать



для PC-версии поддержку игры по локальной сети или Интернету, но в финальном релизе ничего подобного обнаружено не было. А жаль.

По всему выходит, что игра средненькая, но увлекает, знаете ли, изрядно. Время за ней летит с катастрофической скоростью… Чистый адреналин и динамика.

Demonworld II: Dark Armies

ЖАЛКОЕ ПОДОБИЕ

PC **Жанр:** RTS **Издатель:** Xicat Interactive **Разработчик:** Xicat Interactive
Онлайн: http://www.xicat.com/games/DemonWorld.htm
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 1,2GB HadrDrive, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10947

Хорошая пословица про то, что результат спешки всегда смешон, больше не актуальна. Нынче не считается зазорным делать игры, руководствуясь исключительно экономическими соображениями. Давно уже угасла борьба за место под солнцем — практически любой разработчик может оторвать от индустрии свой маленький кусочек и чувствовать себя при этом относительно комфортно. Как вы уже смогли догадаться, и на этот раз речь пойдет об игре, сделанной, что называется, на коленке.

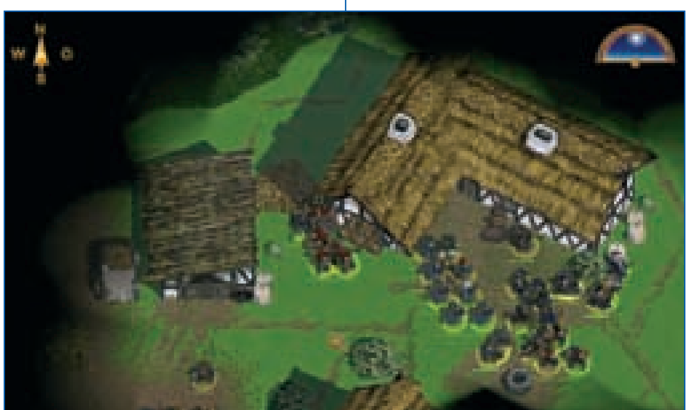
Алексей Усачев
us@gameland.ru

Под нашим редакционным микроскопом оказался плод деятельности компании Xicat Interactive, которая разработала, а заодно и выпустила чудесную игру под названием **Demonworld II: Dark Armies**. Игра явно создавалась под знаменем вторичности. Сюжет банален до боли в сердце: XI век нашей эры, противостояние эпического масштаба. Догадайтесь, кого с кем? Конечно, орков с людьми. Возможно, всем разработчикам давно пора было бы подписать соглашение, по которому права на использование темы борьбы орков с людьми навсегда остались бы у Blizzard. Так или иначе, Xicat Interactive в отношении сюжета пошла давно проложенным, широким и заасфальтированным путем создателей WarCraft. По сути – все то же самое, с поправкой на семь лет.

В самом начале игры мы попадаем в главное меню, просмотрев перед этим в принудительном порядке страшный и одновременно смешной ролик. Далее нам предстоит сделать стандартный выбор: кампания, одиночная игра, многопользовательская игра, обучение. Советую начать именно с последнего варианта, иначе первые минуты **Demonworld II: Dark Armies** произведут самое отталкивающее впечатление. После краткого курса фэнтезийного полководца впечатления несколько иные, все равно, впрочем, крайне далекие от восторгов.

Лично у меня сложилось мнение, что игру делали две команды, причем намеренно сепаративно. Выражается это в том, что интерфейс сделан действительно на высоком уровне и оригинально.





Это наглядный пример того как выглядят сражения в Demonworld II. Комментарии излишни.

По меньшей мере, красиво. Оживленное меню, оживленные анимационные элементы между миссиями, общий вид и подача. Но когда начинается непосредственно игровой процесс, становится страшно. Во-первых, кашеобразные битвы выводят из себя в первые же секунды. Во-вторых, в 2002 году дизайнерам таких карт, как минимум, должно быть стыдно. Пейзажи настолько невз-

rating

Алексей Усачев	5	В игре встречаются хорошие свежие идеи, однако реализуются они очень вяло.
Сергей Амирджанов	6	Вторичная и неразумительная стратегия. Battle Realms куда предпочтительнее.
Дмитрий Эстрин	5	Ужасы нашей индустрии.
Юрий Поморцев	6	Жалкая и слабая стратегия, однако очень смелая.

22 средний балл **5,5**



Любопытно, смотрели ли за окно разработчики — поинтересоваться какой на дворе год?..

рачны, плоски и однообразны, что на ум приходят унылые мысли. Такое ощущение, что разработчикам было просто наплевать на свою собственную игру. WarCraft 2 в декабре 1995 года выглядел намного приятнее.

Повторюсь, блеснуть оригинальностью у разработчиков не получилось. Классика в черном или, точнее, в сером. Наша могучая и непобедимая армия состоит из пехоты (мечники, копьеносцы), кавалерии (уланы, конные лучники), боевых машин (пушки, баллисты), «дальнобойщиков» (лучники,



Огромные пауки, да еще и в таком количестве — весьма наглядный пример масштабов армии.

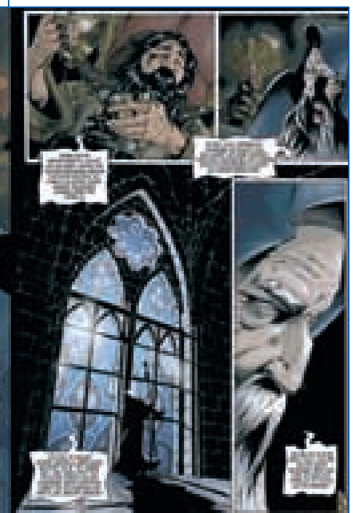
метатели копей) и каких-то маловажных вариаций. Всего их насчитывается около тысячи – вполне солидно. Также присутствуют лидеры и герои, которые призваны разнообразить игровой процесс. Они, соответственно, наделены сверхъестественной силой, и под их руководством войска будут чувствовать себя куда более уверенно. Среди лидеров стоило бы отметить огромного дракона, или не менее огромного гиганта. Согласитесь, иметь за спиной такое

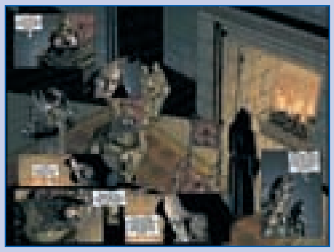
Постепенно складывается ощущение, что разработчики никогда не играли в RTS. Одно управление чего стоит… После выделения определенных юнитов и направления их в другую точку, выделение исчезает.

прикрытие весьма полезно. Есть и магия, которая однако сделана для галочки — все исключительно стандартно. Среди немногочисленных любопытных новаторств можно было бы отметить следующие: туман (не тот, что «войны»), а тот, что возникает из-за резкого перепада температуры; дождь, при котором у юнитов снижается скорость, а пушки не могут стрелять; а также снежные бури, при













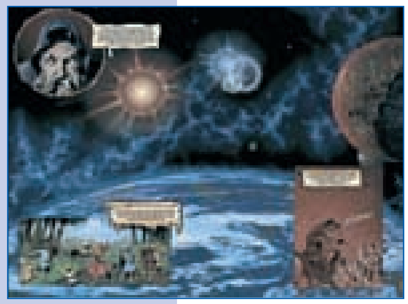
которых вообще мало что можно сделать. Эти находки разработчиков чрезвычайно интересны, но они теряются на общем сером фоне скучного игрового процесса.

Среди немногочисленных любопытных новаторств присутствуют: туман (не тот, что «войны»), а тот, что возникает из-за резкого перепада температуры; дождь, при котором у юнитов снижается скорость, а пушки не могут стрелять; а также снежные бури, при которых вообще мало что можно сделать.

Боевые действия выглядят отвратно. Нарушен элементарный масштаб — улан вместе с копьем, которое в 3 (буквами – три!) раза больше его самого равен по росту обычному пехотинцу. Про неуправляемую кашу мы уже говорили, теперь стоило бы отметить, что с эстетической точки зрения действие равно абсолютному нулю. Особенно ужасные впечатления складываются, когда битва происходит где-нибудь посреди так называемой «рощи» — видны лишь хаотично перемещающиеся белые контуры… Это не битва. Это броуновское движение юнитов.

Не все ладно и с искусственным интеллектом. Типичный пример: хорошо вооруженный отряд следует к намеченной цели. Неожи-

Один из фрагментов комикса, который вы можете посмотреть в главном меню.



данно из кустов вылетают враги. Отряд сразу же бросает все поставленные задачи и мчится в сторону врагов. Вроде бы все правильно, но рассмотрим следующий пример. Стоит тот же хорошо вооруженный отряд, никого не трогает, на него с дистанции нападает враг (допустим лучники), отряд продолжает упрямо стать и молчать в тряпочку. Причем команды, типа «стоять-бояться» никто не давал. Постепенно складывается ощущение, что разработчики никогда не играли в RTS. Одно управление чего стоит… После выделения определенных юнитов и направления их в другую точку, выделение исчезает. Аминь.

В общем, получается крайне неприятная ситуация. Вроде бы есть весьма неплохие задумки, которые вполне можно было бы довести до ума, потратив на игру еще немного времени, однако разработчики пошли другим путем. Поэтому на **Demonworld II: Dark Armies** ставим крест. И говорить тут больше не о чем. END

Vampire Night

КОГДА ПОМЕРКНЕТ СВЕТ

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

Жанр: light-gun shooter **Издатель:** Namco **Разработчик:** SEGA/Wow Entertainment
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.namco.com/games/vampire_night.html

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9633

С появлением 3D-технологий и переходом большинства игр «в третье измерение», один из старейших аркадных жанров — Light-Gun Shooter, казалось, получил вторую жизнь. Но только платформы нового поколения позволили нам в полной мере ощутить это на себе.

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



Ни PSX, ни Saturn не могли в полной мере передать всего великолепия игрового автомата. Ход был за консолями нового поколения. Как обычно, первенство принадлежало Sega, которая успела выпустить на свою Dreamcast целых три великолепных порта. Позже, после отказа в поддержке собственной консоли, логичным выбором компании стала PS2. Примерно в это же время Sega начала активно сотрудничать со своим бывшим конкурентом Namco. Первым плодом их совместной работы стал именно Light-Gun Shooter с многообещающим названием **Vampire Night** (далее VN). Традиционно сначала появившись в аркадах в мае прошлого года, и практически в готовом виде мелькнув на E3 для PS2, уже осенью проект заслуженно занял свое место на полках магазинов.

Как понятно из названия, вся история нового Shooter'а закручивается вокруг вечной темы вампиров. Правда традиционная в

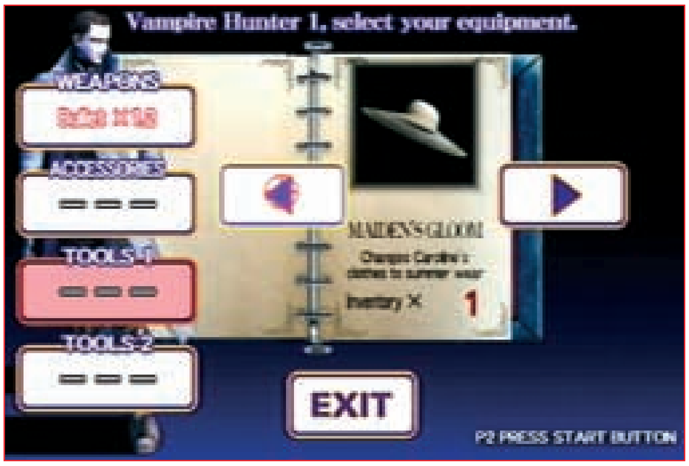


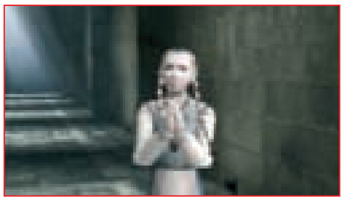
Для полноценной игры необходим дополнительный аксессуар — световой пистолет. Конечно, можно играть и при помощи стандартного контроллера, но тогда вы теряете большинство ощущений от игрового процесса.

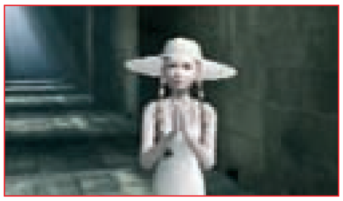
rating

Михаил Разумкин	8	Прекрасный результат совместного творчества двух лидеров рынка игровых автоматов.
Сергей Амирджанов	8	Достойный наследник House of the Dead, вобравший в себя все лучшие черты игр Wow Entertainment.
Дмитрий Эстрин	8	Разочаровывает лишь небольшой размер игры, который в этом жанра, похоже, успел стать традицией.
Юрий Поморцев	8	Мрачная, но при этом все же вполне оптимистичная атмосфера, масса интересных дизайнерских находок.

32
средний балл
8,5







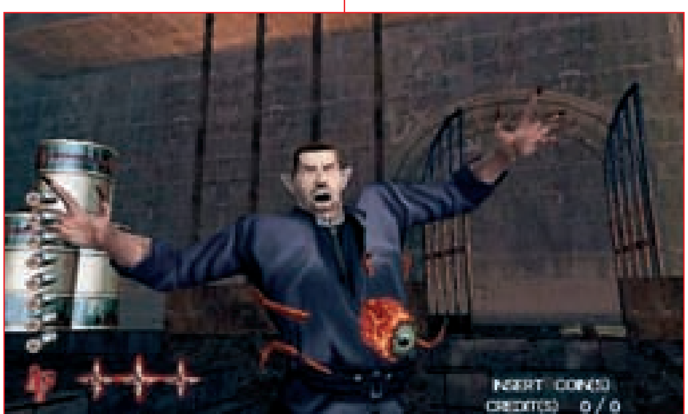
Некоторые из «добытых» в Special mode предметов имеют весьма интересное применение. Например, Maiden's Gloom переодевает юную Caroline из невзрачной крестьянской одежки в легкий летний сарафанчик.

таких случаях роль графа Дракулы перешла к другому властелину кровососущей братии, некому Auguste. Благополучно проспав триста лет, он очнулся злым и голодным, и принялся терроризировать близлежащие окрестности. Но внезапно появляются двое охотников за вампирами, которым вполне по силам положить конец растущему кошмару.

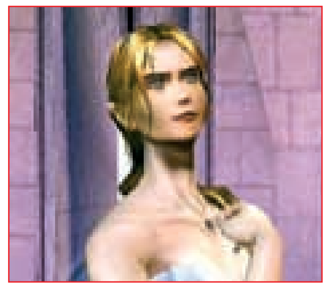
Созданием **Vampire Night** занималась команда Wow Entertainment (в девичестве AM1) — плодовитое отделение Sega, создавшее великолепный The House of the Dead. Фирменный отточенный стиль чувствуется буквально во всем. Общая гнетущая атмосфера, мрачная сюжетная линия (двое защитников справедливости против порождения зла местного значения) — иногда создается ощущение, что большинство врагов просто поменяли «скины», превратившись из зомби в вампиров. А «презентация» боссов вообще полностью копирует HoD...

Однако наряду с разительным сходством, в **Vampire Night** есть и множество уникальных черт, демонстрирующих, что разработчики сполна отработали гонорары. Например, у каждого врага появилась своя «ахиллесова пята», заботливо указанная особой пиктограммой. Изменился и принцип спасения горожан. Все встреченные вами мирные жители будут заражены особым паразитом, называемым Sorcoma. Точный выстрел в этот кусок плоти возвращает человека к нормальной жизни, попадание же в несчастную жертву моментально превращает ее в монстра. Можно упомянуть и появление нового типа NPC. В самом начале игры мы спасаем маленькую девочку, которая отныне будет всюду следовать за нами, регулярно попадая во всякие неприятные ситуации. К счастью погибнуть она не может (проверено!), зато вполне способна немного изменить маршрут нашего путешествия по игре.

В самом начале игры мы спасаем маленькую девочку, которая отныне будет всюду следовать за нами, регулярно попадая во всякие неприятные ситуации.



Sorcoma - тот самый паразит, превращающий людей в монстров-вампиров.





В качестве «оружия» в игре используется новое изобретение Namco, Guncon 2. Основные отличия этого чуда техники от его знаменитого предка — подключение через USB-порт и наличие трех дополнительных кнопок (1) и крестовины (2). Особенно удобной в использовании оказалась кнопка (3), имитирующая выступающую часть обоймы реального пистолета.

Special mode, используемый в HoD лишь как полигон для применения различных предметов, найденных во время прохождения, обзавелся магазином и системой квестов. Перед началом каждой игры кто-нибудь из крестьян попросит нас отыскать определенный предмет или человека, пообещав за это особо ценный подарок. В качестве последнего может послужить все что угодно — от банальной Life+3 до специальных перчаток, увеличивающих радиус поражения выстрела. Кроме этого режима есть еще и целых 17 (!) довольно интересных мини-игр, где мы получаем всю полноту возможностей попрактиковаться в скорострельности, меткости и быстроте перезарядки.

Главным спецэффектом HoD были разваливающиеся под выстрелами зомби. VN может похвастать не менее впечатляющим разложением поверженных вампиров. Очень удачно использован эффект Motion Blur, размазывающий края движущихся объектов, что позволяло создать иллюзию перемещающегося с огромной скоростью вампира. Они же исключительно шустрые ребята.

Подходим к основному. The House of the Dead — это всего лишь тир, пусть и красивый, и атмосферный. А вот **Vampire Night** глубоко трагична — она имеет душу, как бы напыщенно это не звучало. Каждый уничтоженный вами вампир был когда-то (зачастую совсем недавно) человеком. Это, знаете ли, не какой-то ретивый зомби. Боссы **Vampire Night** — прекрасно проработанные персонажи, история каждого — маленькая трагедия, которая вряд ли оставит вас равнодушным, если, конечно, вы следите за сюжетом, а не просто жмете на курок.

Подводим итог. Великолепная смесь Symphony of the Night и House of the Dead, **Vampire Night** на данный момент является лучшим представителем жанра Light-Gun Shooter вне зависимости от консоли. Однако особых перспектив у PS2 на этом поприще все же нет. Namco пока не желает портировать на нее Ninja Assault, а Wow Entertainment спокойно делает многообещающий The House of the Dead 3 сугубо для Xbox. END

Parkan. Железная Стратегия

НА БИС!

PC

Жанр: RTS/action **Издатель:** Nikita/Monte Cristo **Разработчик:** Nikita
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.parkan.ru/
Требования к компьютеру: PII 266, 64MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8452

Еще недавно бытовало мнение, что ничего нового о «Железной Стратегии» рассказать нельзя. Теперь пришло время его развеять. Игра вновь оказалась на страницах «Страны Игр», при этом не где-нибудь, а в рубрике «Обзор». И ничего удивительного в таком повороте событий нет. Новая «Железная Стратегия» — не совсем та игра, которую мы отрецензировали еще в феврале прошлого года. И пусть название не вводит вас в заблуждение.

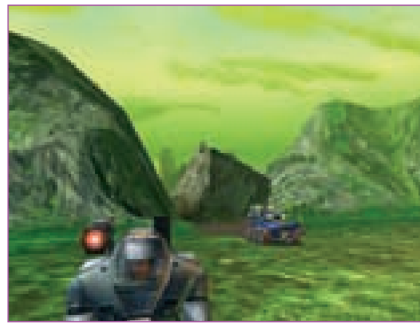
Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

КАК ЭТО БЫЛО

После серьезного успеха «Железной Стратегии» на российском рынке, Nikita взялась за активное продвижение игры на Запад. В результате было достигнуто соглашение с французским издателем Monte Cristo, и «Железная Стратегия» (само собой, под названием **Parkan. Iron Strategy**) вышла в ряде европейских стран, а также вполне благополучно осуществила высадку за океан.

Естественно, это не стало бы поводом для написания нового материала, если бы игра не подверглась серьезной переработке. Качество и без того хорошего, неординарного продукта должно было стать еще более высоким. Поэтому подход к задаче «шлифовки» оказался весьма серьезным. Соответственно, об апдейте игры, наделавшей немало шороху в нашей стране, просто нельзя было не рассказать. Особенно если учитывать, что «Железная Стратегия» в своем нынешнем виде также появится и в России. Тираж оригинальной версии в очередной раз был практически полностью распродан, но вместо того чтобы просто напечатать еще одну партию дисков, Nikita решила выпустить на отечественном рынке именно «исправленное и дополненное» издание. Сами понимаете, это хороший повод для визита в офис компании, дабы получить не-

«Кислотный» ландшафт некоторых миссий способен вдохновить на подвиги. Буйство красок однозначно повышает уровень адреналина.





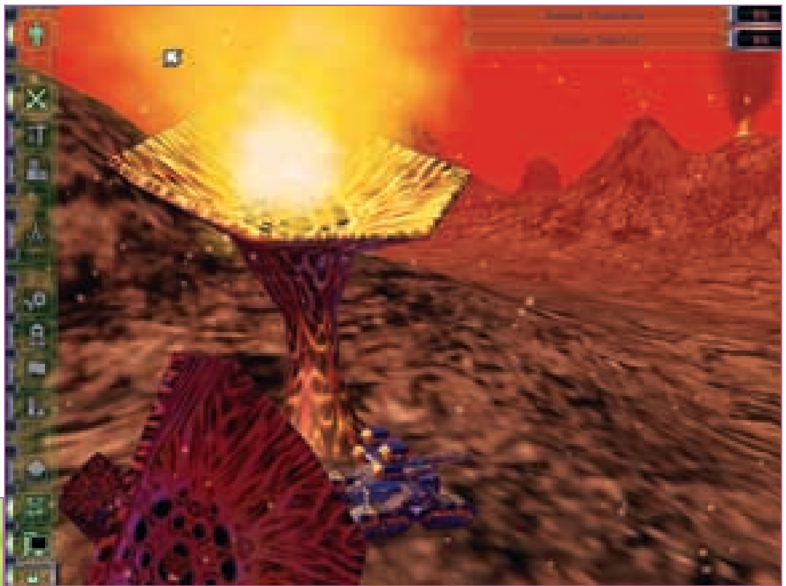


Изменения колеблются от небольшого вторжения в модель поведения монстров и смещения зданий с их первоначальных позиций, до полной перепланировки всего, что только можно.

rating

Александр Щербаков	Хорошо знакомая нам «Железная Стратегия», но в обновленном варианте.
Сергей Амирджанов	"Дополненное и улучшенное" издание популярной стратегии для фанатов сериала.
Дмитрий Эстрин	В некотором отношении уникальный римейк, в котором разработчики до конца реализовали все свои игровые идеи.
Юрий Поморцев	За год игра нагуляла вес и превратилась в полноценную футуристическую стратегию с отточенной механикой.

РИМЕЙК REMAKE



«Parkan. Железная Стратегия» — игра, которую можно открывать для себя еще на протяжении нескольких лет. Сверхразнообразная, сверхглубокая и сверхпродуманная, она оказывается еще и сверхоригинальной. Кто-то в редакции сказал: «За три с половиной года Nikita, прилагая такие же усилия, могла бы сделать десять хороших игр. А сделала «Железную Стратегию». Хочу добавить — и слава Богу!». (Дмитрий Эстрин, из обзора игры в «Стране Игр» #03(84) за февраль 2001).



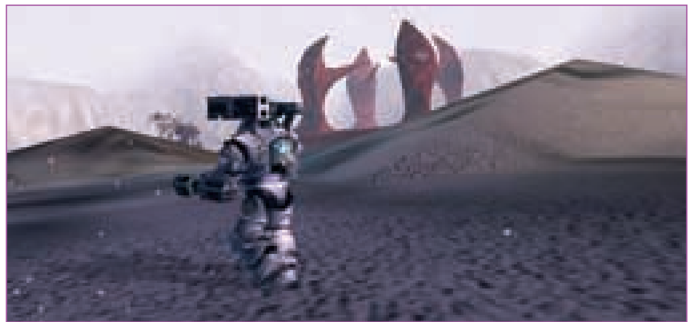
«Железная Стратегия» — не та игра, в которой большинство проблем можно решить «в лоб». Придется и подумать, и побегать.

обходимые подробности по весьма животрепещущему вопросу.

ТАНКИ — СТРЕЙФ!

В первую очередь бросается в глаза то, что «**Железная Стратегия**» стала более дружелюбна по отношению к пользователю. Тотального упрощения, конечно, не наблюдается, но ориентироваться в игре стало на порядок легче. Конечно, привыкать к интерфейсу, да и вообще ко всему, встреченному в продукте придется относительно долго. «**Железная Стратегия**» никогда не относилась к типу игр «садись да играй» и это, безусловно, один из самых больших ее плюсов. Понятно, что в свое время такая особенность вызывала ряд претензий со стороны пользователей, но кажущаяся «навороченность» на самом деле не настолько трудна для восприятия, а процесс освоения «**Железной Стратегии**» сравнительно недолог.

Помимо ряда симпатичных погодных эффектов, также присутствует и смена времени суток.





Тактическое планирование — вещь, к которой нужно привыкнуть. Однако без нее никак нельзя.

Стоит выделить произошедшую перекомпоновку отдельных элементов интерфейса, плюс ряд любопытных мелочей, вроде ставшей доступной прозрачности карты. Вы обнаружите изменения и в системе управления средствами передвижения. Сидя в танке, вы имеете возможность натуральнейшим образом стрейфиться. Ощущения несколько непривычные, но играть так однозначно намного приятнее.

Сидя в танке, вы имеете возможность натуральнейшим образом стрейфиться. Ощущения несколько непривычные, но играть так однозначно намного приятнее.

REMIX

Обновленная «**Железная Стратегия**» блистает еще и редизайном миссий. Где-то переделки незначительны, но где-то от стандартных карт осталось лишь одно название. Изменения колеблются от небольшого вторжения в модель поведения монстров и смещения зданий с их первоначальных позиций до полной перепланировки всего, что только можно. Добавилось и несколько абсолютно новых противников, кое-где перенастроено оружие.

Ну и, конечно, нельзя не упомянуть о том, что переработанная «**Железная Стратегия**» лишилась ряда своих прежних болезней. Баги, естественно, выловлены, технические проблемы исправлены. Мир их праху!

ЖЕЛЕЗНО!

Многие западные игровые издания (как сетевые, так и бумажные) не

Многие противники отличаются своеобразным внешним видом. Как вам, например, этот красавчик?



стесняются хвалить игру и выводить в графе оценок высокие баллы. Другими словами, частая для российских игр ситуация, когда у себя на родине продукт чуть не получает статус культового, а в зарубежных СМИ подвергается унизительной порке, в данном случае не повторяется. А это, знаете ли, говорит о многом. Выводы и выбор за вами.

Super Smash Bros. Melee

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

ДЕТСКИЙ САД – ЭТО СЕРЬЕЗНО!

Жанр: fighting **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** HAL Laboratory
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.nintendo.com

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9548

Там где Microsoft дышит жаром дракона-Halo, у Nintendo незаметно выросла небольшая, но весьма активная трехголовая бестия. К трем головам в начале декабря добавилась и еще одна — самая крупная и созданная уже по несколько иным принципам. Зовут новинку – Super Smash Bros. Melee.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Сиквел неожиданного для Nintendo проекта Smash Bros, отшумевшего в 1999 году (и отлично продававшегося на протяжении всего 2000-го), выстроен с величайшей тщательностью и до блеска отшлифован. Это первый крупный проект на GameCube, который не вызывает подозрений по поводу того, что работу над ним спешно заканчивали ночью перед отправкой мастер-диска в печать. И самое главное, покупая эту игру, вы получаете не только веселый и оригинальный файтинг с кучей любимых персонажей, но и становитесь обладателем уникального интерактивного музея истории Nintendo. Авторы игры позаботились о том, чтобы запихнуть в Smash Bros такое количество секретов, дополнений и бонусов, что наверняка и сами никогда не вспомнят, сколько их было и что нужно сделать, чтобы открыть все-все-все.

Начнем с поверхности. Четырнадцать супергероев настоящего, прошлого и будущего. Многие из них за свою долгую историю успели появиться в нескольких десятках Nintendo'вских игрушек. Кому-то повезло меньше и про них помнят лишь застарелые фанаты. Mario, Bowser, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Captain Falcon, Link, Zelda, Samus, Kirby, Ice Climbers, Ness, Fox, Pikachu – базовый набор, который по мере вашего погружения в безумный мир постепенно расширится до 25 персона-

МУЗЫКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

Новый Smash Bros достоин приобретения хотя бы благодаря своему саундтреку, для которого специально были сделаны новые оркестровые аранжировки всех классических игр Nintendo. в новой игре нашли место музыкальные темы из Super Mario, Zelda, Metroid, F-Zero, Kirby, StarFox, Donkey Kong, которые звучат куда интереснее и богаче оригиналов.





rating			
Сергей Овчинников	9	Серьезный взгляд на совершенно несерьезный жанр. Новый «детский и легкомысленный» файтинг оказался на удивление продуманным.	
Сергей Амирджанов	9	Одновременно простой, веселый и достаточно глубокий по игровому процессу файтинг с массой бонусов и дополнительных опций.	
Дмитрий Эстрин	8	Забавнейший файтинг представляет собой интерес прежде всего с точки зрения многопользовательского режима.	
Юрий Поморцев	8	Настоящая "энциклопедия нинтендовской жизни" для всех поклонников этой компании.	

34 средний балл **8,5**



В любой момент игрового процесса можно нажать на “паузу” и, управляя камерой, любоваться...

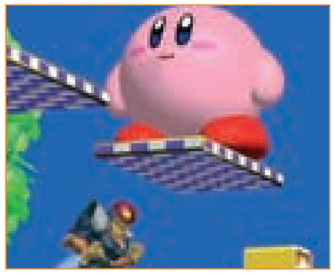
жей. В Smash Bros практически не существует такого понятия как «прохождение игры». По крайней мере, все секреты, бонусы и дополнительные скрытые возможности распределены по всем основным режимам так, чтобы заставить игроков делать в игре абсолютно все. Какие-то вещи откроются после прохождения single-player режима определенным героем. Что-то вам достанется в результате поиска секретов на уровнях. Другой бонус неожиданно свалится к вашим ногам после юбилейного сотого (или четырехсотого) боя в многопользовательском варианте. Для игрока-одиночки теперь доступны три основных типа игры. В стандартном Classic-режиме вы просто выбираете персонажа, и участвуете вместе с ним в серии последовательных боев со случайно выбираемыми противниками. На сладкое — встреча с боссом. Но куда интереснее режим Adventure. В нем, помимо сражений на аренах, вам будет предложено прогуляться по нескольким достаточно большим уровням, выполненным в стиле классических игр Nintendo – Super Mario, Zelda, Metroid или же Kirby. В игровом процессе присутствуют как все элементы платформера, так и антураж Smash Bros. На уровнях спрятана масса секретов, так что гулять по ним можно чрезвычайно долго. Если и это покажется не слишком интересным, тогда в ваше распоряжение поступит режим Event Match, в



Лучшее в графике SSBM - это, конечно же, великолепные модели Nintendo’вских супергероев.

котором вам предстоит провести 50 различных боев с четко определенными условиями и задачами — что-то вроде Mission Battle в Soul Calibur, но только немного разнообразнее. Разумеется, все пятьдесят миссий еще нужно открыть. Первоначально доступны десять. После их прохождения откроются еще двадцать, а остальные станут доступны по мере нахождения секретов.

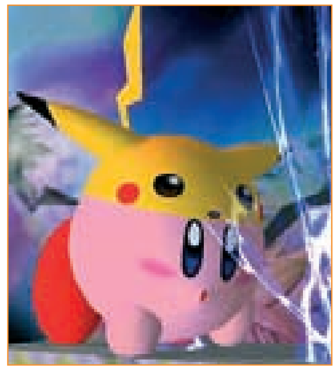
В Smash Bros можно отыскать примерно тридцать разнообразных арен, от самых простых до невероятно детализированных и красивых. Кроме того, за бонусные монеты, начисляемые после завершения каждого боя, вы получите возможность покупать фигурки различных персонажей и предметов из истории Nintendo – таких в игре спрятано почти 300 штук. Получив такой «трофей», вы сможете рассмотреть полигонную модель со всех сторон и попутно прочитать небольшую историческую заметку. Бонусные очки начисляются за десятки и сотни различных вещей. Ни разу не упал с арены во время боя? Получи бонус. Со всей силы вылетел за пределы игрового пространства? Получи приз за художественные прыжки со скал. Завершил игру со временем 3 минуты 33 секунды? Так получи 3330 очков премии. «Страховых случаев» просто огромное количество. По мере прохождения игры становится ясно, что уж чего-чего, а бонусов разработчики не жалели. Ваши старания по изучению Smash Bros вознаграждаются сполна.



Грамотно выстроенная и сбалансированная боевая система Super Smash Bros. Melee мало похожа на Tekken и Virtua Fighter, но от этого ничуть не проигрывает.

Но главное – в Smash Bros просто интересно играть. Грамотно выстроенная и сбалансированная боевая система мало похожа на Tekken и Virtua Fighter, но от этого ничуть не проигрывает. Персонажи радикально отличаются друг от друга, снабжены собственным (порой нетривиальным) набором спецударов и всегда полностью соответствуют своему игровому имиджу. В многопользовательском режиме на игроков вываливается еще добрых полтора десятка опций. Настраивать можно абсолютно все, а правила изменяются по вашему желанию. Можно драться в ускоренном или замедленном режиме, превратить героев в гигантов или полностью изменить физические законы. В варианте для четырех игроков Smash Bros по-прежнему несколько сумбурен и наполнен атмосферой веселого безумия. Здесь наибольшая зависимость исхода боя от случая, однако уже в варианте для двоих игра становится вполне серьезной, требующей от игроков детального изучения особенностей героев.





За бонусные монеты, начисляемые после завершения каждого боя, вы сможете покупать фигурки различных персонажей и предметов из истории Nintendo – таковых в игре спрятано почти 300 штук.

Super Smash Bros Melee поражает вниманием к деталям, разнообразием и внушительным количеством всевозможных бонусов. Nintendo удалось создать не просто симпатичный сиквел достаточно успешной игры, но еще один эпохальный проект, фактически суммирующий более чем двадцатилетний вклад компании в историю видеоигр. Как результат — эта игра должна быть в коллекции у всех владельцев GameCube.

Darkened Skye

СЕМЬ ЦВЕТОВ РАДУГИ

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

PC **Жанр:** action/adventure **Издатель:** Simon & Schuster Interactive **Разработчик:** Simon & Schuster Interactive/Boston Animation **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http://www.simonsays.com/subs/book.cfm?areaid=58&isbn=0671317865 **Требования к компьютеру:** PII 350, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8998

Ни для кого не секрет, что старая добрая аркада Cool Spot была, по сути, частью рекламной кампании одного небезызвестного напитка. Достаточно вспомнить, что в роли главного героя выступила эдакая красная клякса, являющаяся по совместительству торговой маркой 7UP. Практика оказалась успешной. Сегодня на повестке дня приключенческая игра о Skittles. Докатились?

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Не пугайтесь — делать главных героев из разноцветных конфет никто не стал. Разработчики из Simon & Schuster Interactive пошли беспроигрышным путем Tomb Raider, и в результате вакантное мисс Крофт место заняла очаровательная рыжеволосая девушка Скай (Skye). Сюжет игры прост и незатейлив: некий лорд Necroth решил завладеть всем миром, и несложно догадаться, на чьи хрупкие плечи пала участь помешать злодею. Делаем первый вывод, Skittles — рупор эмансипации.

Для достижения благородной цели Скай нужно решать головоломки, общаться с NPC, выполнять квесты, сражаться с монстрами, т.е. заниматься всеми стандартными обязанностями защитницы виртуальной вселенной. Ну а чтобы она не особо скучала во время путешествий, разработчики придумали для нее компаньона — забавного и остроумного Драака (Draak). Зачем? Делюсь большим секретом — та небольшая толика удовольствия, которую можно получить от игры, заключается именно в беседах нашей героини с имподобным существом. Разговоры сдобрены интересным юмором и, стоит отметить, зачастую затрагивают тему компьютерных игр. Занятно.



Главную героиню игры Скай озвучивала актриса Линда Ларкин. Именно ее голосом говорит принцесса Жасмин из диснеевского мультфильма «Аладдин».

А куда делись пресловутые Skittles, спросите вы? Дело тут вот какое. Действие **Darkened Skye** разворачивается в пяти различных фэнтезийных мирах, основой для которых





rating

Анатолий Норенко	6	Фэнтезийная приключенческая игра о Skittles. Сугубо на любителя.
Сергей Амирджанов	6	Странный проект, в котором рекламная составляющая забралась внутрь игрового процесса. Зачем, непонятно.
Дмитрий Эстрин	5	Паразит игровой индустрии. Посвящается не столько уважающим себя геймерам, сколько спятившим фанатам Skittles.
Юрий Поморцев	6	Чистой воды коммерческий проект. Далеко не шедевр, но на один раз — вполне. Особенно, если вы устали от пышнотелой Лары Крофт.

23
средний балл 5,7



Этот торговец-NPC с радостью отдаст Скай светящуюся в темноте рыбку в обмен на странного зверька.

как раз и послужили рекламные ролики конфет под общим лозунгом Taste the Rainbow — «попробуй вкус радуги» или как-то так. Но чтобы найти Skittles, нужно копнуть еще глубже, а именно в систему магии. По ходу развития сюжета Скай пополняет свой багаж заклинаний все новыми экземплярами — от разведывательного «хочу видеть все скрытые предметы» до боевого «сейчас кто-то схватит в лоб файерболлом». При наличии определенных конф... о, прошу прощения, при наличии определенных магических артефактов Skittles, можно активировать выбранное заклинание. Конфеты можно собирать по ходу действия — в основном их дают за успешно выполненные квесты. Делаем второй вывод, Skittles — спасение от девальвации.

Когда у Скай исчерпывается запас маны, которая расходуется на выполнение заклинаний, в ход идет посох. Правда, с этим оружием далеко не продвинешься, поскольку с каждым разом монстры становятся все более и более свирепыми. Берут они не умом, а непомерным числом и грубой силой. Как всегда, искусственный интеллект остался где-то в стороне от происходящих событий, и монстрам приходится рассчитывать только на собственные инстинкты.

Элизабет Брэзвелл, исполнительный продюсер игры, представила в компанию Mars Inc. 300-страничный сценарий Darkened Skye. Его вернули всего с тремя комментариями: во-первых, необходимо было избавиться от одной из шуток на первой же странице, во-вторых, заменить слово «damn» на более нейтральное «darn», и наконец, убрать из игры всех змей. Когда удивленная Элизабет перезвонила в компанию, ей ответили, что в игре не должно быть змей и даже змееподобных монстров. Таким образом, в Darkened Skye вы не встретите ни одной змеи — остается только догадываться, почему они на столь плохо счету в Mars Inc.

Та небольшая толика удовольствия, которую можно получить от игры, заключается в беседах героини с импоподобным существом. Разговоры сдобрены интересным юмором и, стоит отметить, зачастую затрагивают тему компьютерных игр.

Загадки-головоломки не представляют особой сложности, так как логичны, и более-менее опытные игроки сразу поймут что к чему. Скажу больше — все квесты легко предсказуемы, например, если где-то мирно стоит катапульта, неподалеку должен лежать камень. Его нужно лишь отыскать.



С трудом верится, но этот гном говорит по-русски!

Не обошлось в игре и без досаждающих аркадных элементов: прыжков по узеньким выступам, с которых запросто можно соскочить, или по кувшинкам, которые немедленно начинают идти ко дну под весом героини. Малейшая неосторожность почти всегда заканчивается плачевно, и дело не только в том, что Скай не умеет летать или плавать. Проблема в корявом управлении. Да и потом — когда в аркадных играх симбиоз «клавиатура + мышка» мог заменить удобный джойстик?

Draak всегда готов отпустить парочку остроумных комментариев.



Общее впечатление — кругом сплошные недоработки. Я так и не смог избавиться от чувства, что дизайном уровней занимались две разные команды. Одна — талантливых ребят, вторая — откровенных халтурщиков. Хорошо, согласен и на единственную команду, но которая работала только в периоды творческого апофеоза и тяжелейшего похмелья. Иначе объяснить стабильное чередование великолепных и совершенно убогих уровней просто невозможно. Еще пару ложек дегтя добавляют и угловатые модели персонажей, включая и саму Скай с неуклюжей анимацией.

Игра не имеет каких-либо претензий на оригинальность и до безобразия вторична. Skittles в виде магических артефактов в расчет не принимаем. От всех недостатков виновницу сегодняшнего обзора спасают только очаровательная героиня и забавные диалоги. Но достаточно ли вам этого? Вывод третий, основной, Skittles — это прежде всего конфеты. А не компьютерные игры. END

Trevor Chan's Capitalism II

МАХРОВЫЙ КОНСЕРВАТИЗМ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО игра, которая не разочарует

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** strategy **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Enlight Software
Онлайн: http://www.ubi.com/US/Games/capitalism2/
Требования к компьютеру: PII 233, 64MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/16660/default.asp

Ах, как я рад этой игре, друзья! Когда в очередной раз кто-нибудь ухмыльнется: «Все игрушечками занимаешься», — я коварно подсуну ему Capitalism II. Пусть теперь скажет, что игры — это для детей! Сделать такой подарок ребенку может только отчим-детоненавистник.

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

ДЕЛО КАПИТАЛИЗМА ЖИВЕТ?

При знакомстве с продолжениями игр неизбежно сравнение с предшественниками. Причем зачастую это сравнение бывает не в пользу сиквелов. Удачные находки, использованные в первых частях, при переходе в серию неизбежно превращаются в банальность. И мы уж непременно кинем по этому поводу пару камней в огород смущенных разработчиков. Но, увы, вторичность — бич, являющийся необходимым злом. Продуманная концепция не терпит нововведений. Порой они вредны и опасны для игрового процесса. А есть ли выход? Только один — не выпускать вторых частей!

Однако мы, игроки, сами бываем инициаторами продолжений своих любимых игр. А потом клеймим авторов за отсутствие прогресса, которого и не могло быть. Я веду вас вот к чему. Как прикажите оценивать игру **Capitalism** образца 95 года во втором, дополненном издании с новыми картинками? Поставив игре семерку «за выслугу лет», можно было бы, не задерживая, отпустить вас в другие разделы нашего журнала. Но! Боюсь, не все из вас, дорогие читатели, даже краем уха слышали о первой части — дюже специфическая штука. Так что попытаемся восполнить этот пробел, не смещая фокуса со второй части игры. Поехали.

НИ ШАГУ ВПЕРЕД

«Купи по дешевке, продай втридорога» — вот нехитрая формула успеха **Capitalism**, которая, кстати, отлично работает во всех играх с товарно-денежным обращением.

Ваше благосостояние покоится на трех китах — цене товаров, качестве и торговой марке. Имея крупный первоначальный капитал, вы рискуете спустить его на счет «раз», если не определитесь, в какой отрасли бизнеса хотите лидировать.

> Капитализм — общественный строй, основанный на частнокапиталистической собственности на средства производства и на эксплуатации наемного труда собственниками средств производства — капиталистами; последняя антагонистическая общественно-экономическая формация.
>
> *Сов. Энциклопедия, Москва, 1954 г.*

Открыть сеть закусочных, охватывающую все крупные города? А как насчет идеи завалить рынок дешевыми видеоприставками, которые вы сами и производите? Хорошо, хорошо, я вижу, для вас это недостаточно серьезно. В таком случае могу посоветовать разработку месторождений золота, нефти и железа. Роль основного поставщика природных ресурсов очень завидна. Возьмите, к примеру, наш Газпром — вот он, кладезь счастья.

Все постройки в игре делятся на несколько категорий: магазины, фабрики, фермы, исследовательские центры, сооружения по добыче ресурсов. Прошу обратить внимание: появилось и такое нововведение, как штаб-квартира. Обосновавшись в этой цитадели бизнеса, сразу начинаем что-нибудь эксклюзивно производить, благо вариантов масса. Перепродажа и посредничество — это несолидно. Например, соединив на заводе алюминий и сахар, можно получить... колу! Кроме нас ее никто не поставляет? Отлично! Открываем



Все города в Capitalism II выглядят как однояйцовые близнецы. А вы спрашиваете, что такое глобализм.

rating

Виктор Перестукин	7	Люди, помнящие первый Capitalizm, смогут оценить игру по достоинству, но новичкам она вряд ли придется по вкусу.
Сергей Амирджанов	7	Ох, уж этот капитализм! Загнивать - загнивает, а игры про него все выходят. И весьма неплохие.
Дмитрий Эстрин	8	Тревору Хану стоило бы подумать о том, как сделать игру менее сухой и более яркой, но, в остальном, мы имеем дело с совершенным продуктом.
Юрий Поморцев	8	Мощная, продуманная, хотя и не совершенная игра. По сравнению с легковесными "тайкунами" - настоящий капиталистический монстр.

30
средний балл
7,5

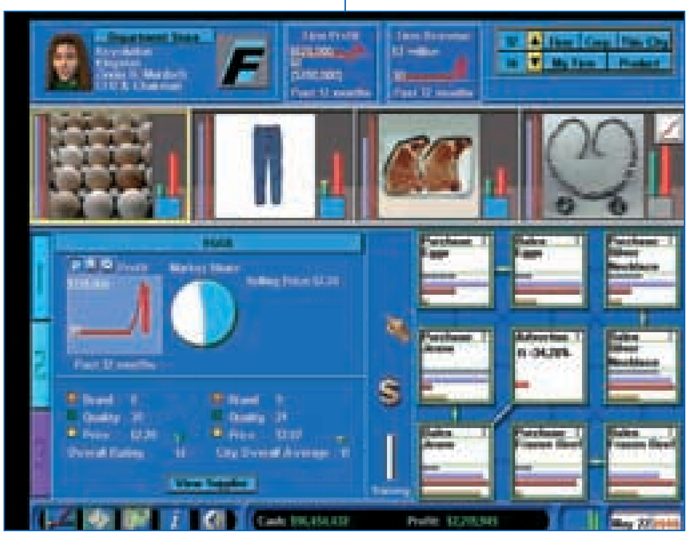
> **Победа Великой Октябрьской социалистической революции нанесла смертельный удар Капитализму, от которого он уже не в силах оправиться. Капитализм перестал быть единой и всеохватывающей системой во всем мире, что является наиболее ярким проявлением общего кризиса капитализма.**
>
> ***Сов. Энциклопедия, Москва, 1954 г.***

новые торговые точки и заваливаем магазины дешевой газировкой. Когда соперники докумекают, как легко можно синтезировать этот напиток, рынок уже давно будет в наших руках. Для полного доминирования в этой отрасли скупаем всю землю в округе, содержащую хоть грамм алюминия. Да, и не стесняемся при этом активно брать кредиты в банке — в налоговую яму никто не посадит, а если вдруг бизнес наладится, будем оперировать такими суммами, что сам банк позавидует.

КЛАССОВАЯ БОРЬБА

Узкомаркетинговая направленность **Capitalism II** раскрывается в два счета. Мы очень скоро научимся сколачивать огромное состояние, начиная с 25 центов в дырявом кармане. А значит, производство, хорошая игра должна быть построена в первую очередь на конфликте. Здешнее противоборство с конкурентами на мощную интригу не тянет. Многопользовательский режим вряд ли повлияет на ситуацию: с остальными «мистерами твистерами» нет ровным счетом никакого взаимодействия. Вы полностью автономны и изолированы друг от друга.

А ведь случаются моменты полного погружения в процесс. Иногда, как ненормальный, кричишь на весь дом: «почему у этой сволочи носки покупают, а у меня нет?!» Искренне жалеешь, что нет опции, позволяющей строить пакости соперникам. Вылез из долгов — праздник. Но общее впечатление от игры — неудовлетворенность. Согласитесь — оторвавшись от монитора, мы должны уносить с собой незабываемые воспоминания, достойные веселого пересказа в компании друзей. Байки про **Capitalism II** от меня вряд ли кто услышит. Кстати, большинство товарищей, которым я демонстрировал игру ради профессионального интереса, никак не хотело проникнуться им. Вот и получается странный парадокс — как может игра, обучающая нас азам капитализма, представлять собой посредственный и непопулярный товар? Сапожник без сапог, иначе и не скажешь.



Не стесняйтесь почаще заглядывать в магазины конкурентов. Можно узнать много полезного.

очень скоро нам станет тесно в установленных разработчиками рамках. Если рассматривать капитализм как общественно-экономическую формацию, игре явно не хватает именно общественных отношений. Лично меня удивляет, что работников словно не существует. Они не требуют повышения зарплаты, не устают и не бастуют, наконец. Радикалы по всему миру не жгут магазины, профсоюзы молчат, а экстремисты не затапливают прогулочную яхту. Капиталистический рай. Шалишь, брат, так не бывает! Как и хорошее художественное про-

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

ТЕМНАЯ СТОРОНА ЖАНРА

PC PlayStation 2 Dreamcast

Жанр: 3D action **Издатель:** 1С/Ubisoft **Разработчик:** In Utero
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.in-utero.com/
Требования к компьютеру: PII 400, 64MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9638

За многолетнюю историю развития интерактивных развлечений (прежде всего видеоигр) о платформерах сложился довольно устойчивый стереотип: это обязательно что-то такое розово-наивное и по-детски милое. И — мариоподобное.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Неизменные атрибуты жанра: игровой мир, раскрашенный во все цвета радуги, главный герой с милой мордашкой и желательно шарообразными конечностями, висящие в воздухе островки-ящички-лифтики, по которым он должен прыгать, и сердечки-морковки-монетки, которые надо при этом собирать. Не всем это оказалось по вкусу. Некоторые разработчики решили, что пора разрушать стереотипы. Первым массивным бульдозером, основательно проехавшим по этому пути, можно считать American McGee's Alice. Хотя эта игра в большей степени action, чем платформер, многие атрибуты последнего в ней присутствовали. Причем в весьма... э-э-э... извращенном виде. За Алисой уверенной поступью шагает Киприан — главный герой игры **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**.

Одним из главных достоинств **Evil Twin** по праву можно считать сюжет, о чем недвусмысленно заявляет кинематографичный вступительный ролик. Киприан — воспитанник сиротского приюта. Смерть родителей, общение с недоумками-приятелями и, простите за подробности, грязный сортир серьезно сдвинули крышу Кипу. А по поводу очередного дня рождения она вообще взяла бессрочный отпуск. После неудавшейся вечеринки, задушевной беседы с плюшевым мишкой Ленни и слов «с меня довольно!», наш герой оказывается в мире под названием Подиван. Этот мир — плод воспаленного воображения Кипа. Сюда он умудрился загнать все свои страхи и злость на окружающий мир. В роли психоаналитика, старающегося успокоить Киприана и заставить вести себя разумно, выступает Уилбер — ушастый, пузатый монстрик с хоботом, зубастой улыбкой и щенячьими глазами. Он объясняет Кипу, что еще не все так плохо, как будет в скором времени. Нашему

В роли психоаналитика выступает Уилбер — ушастый, пузатый монстрик с хоботом, зубастой улыбкой и щенячьими глазами. Он объясняет Кипу, что еще не все так плохо, как будет в скором времени.



По-моему, этот тяжелый взгляд я уже видел у одной девочки с окровавленным ножом…

rating

Олег Коровин	7	Типичный платформер с очень нетипичным сюжетом. Стоит взглянуть, особенно тем, кто полюбил «Алису».
Сергей Амирджанов	7	Путешествие по закромам нездоровой психики юного отрока — это уже само по себе оригинально.
Дмитрий Эстрин	7	Местами депрессивная, но однозначно очень стильная приключенческая игра.
Юрий Поморцев	7	Серьезная заявка потеснить "Алису". Однако героиня Кэрола по-прежнему на первом месте.

28 средний балл **7,0**



С высоты Подиван выглядит завораживающе.

Надо отдать должное локализаторам. Им в полной мере удалось прочувствовать атмосферу игры. Голоса актеров подобраны таким образом, что, слушая диалоги, можно отдохнуть от давления враждебного игрового мира и почувствовать, что надежда все-таки есть. Иначе был бы сплошной декаданс и депрессия.

герою предстоит добраться до повелителя Подивана и всыпать ему по первое число — это, мол, должно принести спокойствие и процветание в подиванный мир и, что немаловажно, убедить кипову крышу вернуться к хозяину.

Игр-депрессантов вообще не так много, а уж среди платформеров тем более. В отличие от «Алисы», **Evil Twin** не столько безумен, сколько мрачен и безрадостен. Впрочем, атмосфера полной безысходности и уныния передана настолько мастерски, что должна прийтись по душе большей части игроков. На окружающую действительность интересно смотреть, и даже слушать ее интересно — ди-



Мелкие недостатки отчасти компенсируются великолепными психоделическими пейзажами, на которые открывается вид с высоты. А уж на возвышениях Кип оказывается частенько — всю игру вы только и делаете, что куда-то карабкаетесь.

зайнеры и композиторы постарались на славу.

Однако, оглядевшись вокруг, насладившись звуками и запахами Подивана, вам придется смириться с тем, что **Evil Twin** сделан по всем канонам жанра и, увы, обладает наиболее типичными для платформеров недостатками. Начнем с управления. Если вы собираетесь играть в PC-версию игры, то лучше сразу обзаведитесь геймпадом. Управление с клавиатуры выводит из себя уже через полчаса прыгания по висящим в воздухе островкам. Впрочем, даже наличие вышеозначенного устройства не гарантирует отсутствия отрицательных эмоций. Дело здесь в более чем оригинальном интерфейсе. Если вдруг к середине первого уровня вы обнаружите, что хотите поменять клавиши управления, сделать этого вы не сможете. Выйти в меню разрешено только три раза — на четвертый вы уже не сможете продолжить игру, и придется загружать сэйв. Но даже из меню



Типичная картина — по всем этим островкам придется прыгать. Геймпад наш друг.

управление настроить не получится, ибо это делается сугубо в Windows. Система сохранения тоже весьма оригинальна. Даже не думайте садиться за **Evil Twin**, если у вас в запасе лишь пара часов свободного времени. Впервые сделать сэйв вам позволят (держитесь!) лишь тогда, когда будут пройдены два подиванных острова из восьми возможных. Есть, конечно, промежуточные check point'ы, к которым вы автоматически возвращаетесь в случае безвременной смерти, но загрузить их из меню нельзя. Как вам такие финты?

Несмотря на существенность вышеназванных недостатков, даже с ними можно смириться. Разработчикам удалось создать такой мир, который затягивает всерьез и надолго. Ведь если разобраться, ничего нового **Evil Twin** нам не предлагает — прыгай себе по платформам, падай на головы своим врагам да используй суперси-



Одна из многих башен, которые нам предстоит покорить. Вы уже приготовились к грандиозным падениям?

лу Суперкипа, в которого может превращаться наш герой. Все это уже было десятки раз. Однако на подобные вещи обращаешь на удивление мало внимания — играть действительно интересно.

Движок **Evil Twin** не открывает новых горизонтов, но со своей задачей справляется очень неплохо. Больше всего радует освещение, столь необходимое для создания гнетущей атмосферы. Количество полигонов, затраченных на моделирование ландшафтов, не слишком велико, многочисленные неровности выглядят грубовато. Но этот недостаток отчасти компенсируется великолепными психоделическими пейзажами, на которые открывается вид с высоты. А уж на возвышениях Кип оказывается частенько — всю игру вы только и делаете, что куда-то карабкаетесь.

Evil Twin производит весьма благоприятное впечатление. Что характерно, оно возникает с самого начала и лишь слегка омрачается недостатками в интерфейсе. В любом случае, на эту игру стоит взглянуть, хотя бы как на одного из самых необычных представителей жанра.

Guilty Gear X

БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

PC

Жанр: fighting Издатель: Sammy/Cyberfront Разработчик: Arc System Works
Количество игроков: до 2 Онлайн: http://www.guiltygearx.com/indexeng.html
Требования к компьютеру: PII 450, 64MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10491

Так уж сложилось, что файтинги не особенно распространены на PC. Спрос на них небольшой, а потому редкий издатель готов озаботится портированием игр с консолей на эту игровую систему. И уж тем паче созданием PC-only представителя этого жанра. Тем более что в последнем случае ничего, кроме псевдоигрового псевдопродукта, обычно ни у кого не получается.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

Guilty Gear X — один из самых интересных файтингов прошлого года. Однако так сложилось, что на страницы нашего журнала он почти не попадал, даже не взирая на отсутствие по-настоящему ярких мордобоев в 2001 году (рынок игровых автоматов, разумеется, в расчет не берем). А потому релиз **Guilty Gear X** для PC вызывает у всех нас неподдельный интерес. Это достойная игра – даже не сомневайтесь.

Некогда популярные двухмерные файтинги с каждым годом все дальше и дальше уходят в прошлое, становясь нетленной классикой. Но **Guilty Gear X** по-настоящему прекрасен и не оценить это сложно. По крайней мере, чисто визуально он производит на меня несколько большее впечатление чем, скажем, Capcom vs. SNK 2 с его трехмерными вкраплениями в бэкграунды.

Игровой процесс **Guilty Gear X** практически полностью следует классическим схемам, причем перенесенным грамотно и со знанием дела. Спецудары в стиле Street Fighter, некоторое влияние Samurai Shodown, плюс, естественно, суперлинейки и тому подобные атрибуты современного файтинга. Неплохое впечатление оставляет дизайн персонажей: симпатичный и в меру сумасшедший.

Юмористы из Sammy/Arc System Works объявили, что следующая часть их файтингового сериала будет носить название Guilty Gear XX. Это, конечно, не Capcom'овские приколы, но уже близко. Веселее всего будет, если новый продукт японских монстров игродизайна второго эшелона будет носить такое противоречивое наименование, как Guilty Gear XXX. Ребята из Sammy могут еще и не то!





Обилие спецударов и эффектных приемов сделают честь любому трехмерному собрату GGX.

Хотя **Guilty Gear X** без преувеличения сильная игра, а для PC так вообще представитель редкого вида, не стоит забывать, что подобные продукты вызывают положительную реакцию далеко не у всех. Не то чтобы на любителя, но близко к этому.

rating

Александр Щербаков	8	Красивый и интересный файтинг. Достоин пристального внимания не только консольных игроков, но и обладателей PC.
Сергей Амирджанов	7	Для PC Guilty Gear X - настоящий подарок. У приставочных игроков есть из чего выбрать, и GGX в этом случае становится самым красивым.
Дмитрий Эстрин	8	Великолепный по исполнению и насыщению файтинг, в котором все адекватно потребностям игрока.
Поморцев Юрий	7	Симпатичный и агрессивный файтинг, перекочевавший с приставок. Появись он в эпоху властвования Mortal Kombat II — стал бы суперхитом.

30
средний балл
7,5

Time Crisis II

БЕЗВРЕМЕНКА

Жанр: light-gun shooter **Издатель:** Namco **Разработчик:** Namco
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.namco.com/games/time_crisis_2.html

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10114

Руководствуясь только ей одной понятной логикой, незадолго до Vampire Night Namco выпустила практически аналогичную игру. Правда, на этот раз она обошлась без посторонней помощи.

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Time Crisis II Namco спокойно могла реализовать самостоятельно. Тем более что оригинальности в этой игре практически нет, да и откуда оная может взяться у порта с игрового автомата четырехлетней давности? Однако это вовсе не дает повода сомневаться в качестве игры. **Time Crisis II** была полностью подогнана и подтянута под современные стандарты и даже получила некоторые дополнения.



Периодически мы получаем возможность разжиться автоматом, который значительно облегчит бой с боссом.

Главным привнесенным элементом стала возможность прятаться от вражеских выстрелов за различными деталями интерьера (одновременно с этим перезаряжается оружие). Находясь в таком укромном месте, мы становимся абсолютно неуязвимыми, даже если враг ведет огонь из гранатомета сверхбольшого калибра, а мы укрываемся за перевернутым столом... Но при таком раскладе нашим главном врагом становится время — ведь на прохождение каждого участка игры отводится всего 40 секунд. И ни секундой больше. Не уложились — теряем жизнь. Как вам нравится такой ход?



Через мгновение у нас пропадет одна жизнь.

Находясь в таком укромном месте, мы становимся абсолютно неуязвимыми, даже если враг ведет огонь из гранатомета сверхбольшого калибра, а мы укрываемся за перевернутым столом…

У оригинальной Time Crisis было одно очень уязвимое место — отсутствие одновременной игры вдвоем. В **Time Crisis II** справедливость восторжествовала, и мы получили возможность палить из двух стволов. Однако и тут Namco не удержалась от нововведений. Полностью отойдя от традиций жанра, она разделила маршруты первого и второго игроков. Вплоть до того, что мы можем засадить несколько грамм веселого свинца аккурат в своего напарника. На уровне идеи — любопытно, но вот реализация этого режима поставила жирный крест на домашней версии **Time Crisis II**. Дело в том, что парная игра на приставке осуществляется через split-screen, но сделан он настолько бездарно, что порой просто не видно в кого стрелять. Решение проблемы есть, правда оно потребует две приставки, два телевизора, два диска с игрой и один i-link кабель... Всего-то.

Вторым дополнением домашней версии стали мини-игры в количестве четырех штук. Наиболее интересная называется Quick & Crash, где кроме точности стрельбы оценивается быстрота прицеливания, поскольку игра не запустится, пока пистолет будет наведен на экран (для шибко хитрых). А для самых лихих есть еще и специальный режим одновременной стрельбы (пальбы?) с двух рук.

Одним словом, перед нами очень красивый шутер с неимоверным количеством врагов и затягивающим игровым процессом. Если вы считаете Vampire Night слишком короткой, и вам показалось, что стрелять там практически не в кого, **Time Crisis II** — ваш выбор. Уверяю, что к концу последнего уровня вы устанете нажимать на курок. END

rating

Сергей Дрегалин	7	Превосходный порт с игрового автомата четырехлетней давности с заметно улучшенной графикой и дополнительными играми.
Сергей Амирджанов	7	PS2 превращается в оружие массового поражения. В Time Crisis II придется очень много стрелять.
Дмитрий Эстрин	7	Факт, что игре, на самом деле, уже 4 года, негативным образом влияет на первые впечатления от игры.
Юрий Поморцев	7	Time Crisis II в домашнем варианте оказался весьма интересной, но не слишком удобной игрой.

28
средний балл
7,0

Starships Unlimited: Divided Galaxies

С ПРЕТЕНЗИЕЙ

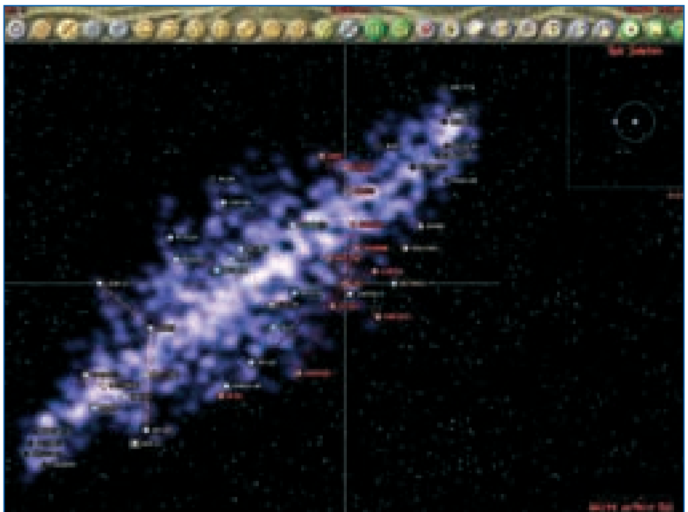
> Даже в самом заурядном проекте можно найти достойные идеи. Например, местное разделение рас по философским школам, на мой взгляд, великолепная находка. Приверженцам одного философского течения легче стать друзьями. И наоборот. Не находите, что подобной системы взаимоотношений явно не хватает Civilization III с ее столь контрастными политическими устройствами?

PC **Жанр:** strategy **Издатель:** Matrix Games **Разработчик:** ApeZone
Онлайн: http://www.matrixgames.com/games/starshipsUnlimited2/
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM

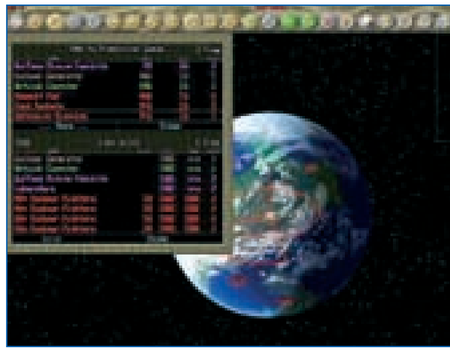
Дополнительная информация: http://www.apezone.com/

Накануне релизов таких мощных хитов-тяжеловесов, как Galactic Civilization и Imperium Galactica 3, в наши руки попадается проект Starships Unlimited 2 — игра с эстетикой shareware'ного продукта, с толстенным руководством пользователя и претензией на признание. Ну что же, посмотрим, господа?

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

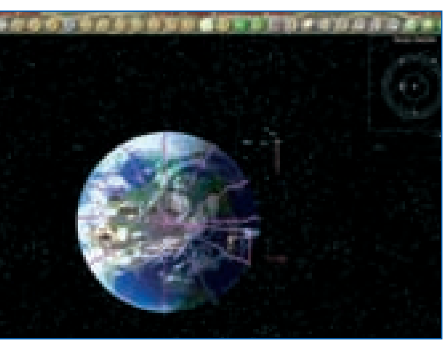


Вселенная может содержать от 50 до 100 звездных систем.



Планетные постройки никак не отображены графически.

Игра сразу поражает: встречает как игрока опытного и бывалого. Благодарю, лестно, но создание звездной империи откладывается на неопределенный срок. Ворча, открываю мануал.



Выбор расы абсолютно никаких бонусов не дает. Зато, какой парад уродцев! Визуально не раздражают только люди... Задача игрока довольно примитивна и безальтернативна для современных стратегий — завоевать вселенную. Боевые звездные корабли различаются размером, читай, количеством слотов, куда можно навесить всевозможные устройства. Отсюда — необходимость изобретать новые убойные игрушки. Правда, на нелегкой ниве исследователя в **Starships Unlimited** легко обломать зубы. Дело в том, что развитие науки в игре поделено на четыре эпохи. По злой прихоти «новаторов-разработчиков» перейти из одной эпохи в другую, более продвинутую, можно лишь при наличии парочки пресловутых артефактов мудрости. Ищи их свищи по всей галактике!

Известный факт: игрок не одинок во вселенной, ибо в ней обитают шесть агрессивных и своенравных AI. Угроза отстать в развитии более чем реальна. Рассчитывать приходится на дерзкий блицкриг и собственное вероломство. Ха! Я задавил соседние цивилизации в первые же минуты, при помощи простеньких Scouts. Боевые действия, больше похожие на возню космических насекомых, идут в реальном времени. Корабли, деловито маневрируют, атакуют и защищаются. Можно вмешаться в эту идиллию — в этом случае бой будет проходить в пошаговом режиме, но поверьте, они и без вас сами отлично разберутся.

> **Рассчитывать приходиться на дерзкий блицкриг и на собственное вероломство. Ха! Я задавил соседние цивилизации в первые же минуты при помощи простеньких Scouts.**

Вам знакомо ощущение полного погружения, когда игровой процесс захватывает с головой! М-да, здесь это не грозит. **Starships Unlimited** буквально упирается и выталкивает в серую реальность, дозволяя лишь скучно-механический стиль игры. В интерфейсе не все так ясно и очевидно, как кажется разработчикам. Безыскусное графическое оформление, — это в наш-то век сногсшибательных зрелищ! — оттолкнет от многих игроков. Так что машем рукой и кричим: «Прощай, немытый Старшип»! END

rating

Виктор Перестукин	6	Скороспелый проект от делающих первые и неуверенные шажки разработчиков. Пожелаем им успеха в следующих проектах.
Сергей Амирджанов	6	Робкая попытка повторить успех StarCon, Rich of the Stars и Master of Orion — увы, провальная.
Дмитрий Эстрин	6	Попытка встать на один уровень с корифеями жанра космической стратегии команде ApeZone явно не удалась.
Максим Заяц	7	Глобальная космическая стратегия с глубочайшей проработкой. Однако при этом очень скучная.

25 средний балл 6,3

Версаль 2

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ФРАНЦУЗЫ О ФРАНЦУЗАХ

PC

Жанр: adventure **Издатель:** 1C/Cryo Interactive **Разработчик:** Cryo Interactive
Локализация: Nival Interactive **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://versailles2.cryogame.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 64MB RAM, 160MB HDD

Дополнительная информация: http://www.nival.ru/rus/index.html

Знаменитый дворец Версаль стал первой исторической достопримечательностью, попавшей в оцифровочные цеха Cryo Interactive. За ним последовали Помпеи, Атлантида, египетские гробницы, китайские пагоды, средневековые замки и затерянный город. Весьма обширный список, не так ли? Но недавно круг замкнулся: снова Версаль — на этот раз, за номером два. Ну, так что, теперь все по новой?..

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Вышедший еще аж в 1996 году, Versailles 1685, «папа» героя этой статьи, был воспринят критикой довольно неоднозначно. С тех пор Cryo опубликовала еще почти дюжину проектов со сходной игровой концепцией, которая заключается в объединении научно-познавательной и приключенческой линий, — чтобы нерадивые школьники покорно заглатывали горькие лекарства знаний в подслащенных пилюлях квестового приключения. Надо сказать, что каждое последующее произведение Cryo встречали все более жидкими аплодисментами. Именно поэтому продолжение одной из самых известных игр французских кудесников ожидали с предвкушением перехода «крио-игр» на новый качественный уровень.

Скажу прямо: чуда не произошло. Новый «**Версаль**» сделан на все том же вконец устаревшем Omni 3D, в котором заштукатурили пару трещин да придали немного лоска внешнему виду. Авторы не посчитали нужным выкинуть, наконец, фирменную версальскую неторопливость: переход от одной локации к другой происходит вальяжно, с поистине королевским достоинством, что уже ко второму часу игры надоедает невероятно.



Никто из придворных не откажется посплетничать перед приходом короля.

Наверное, наибольшую роль в создании правильной версальской атмосферы образца XVII века играет музыка. Да, пресловутая атмосфера действительно создается, уши внимают опусам и увертюрам придворных композиторов, перед глазами мелькают версальские стены, фонтаны и лужайки.

Навязчивости сюжета могут позавидовать разве что ортодоксальные аркады: каких-либо разветвлений или неожиданных ситуаций не может быть, потому что не может быть никогда. В любой момент игры доступны только те локации и предметы, которые нужны для единственного решения конкретной задачки. Методом минимального «тыка» мы продвигаемся дальше, помогая удальцу Шарлю де Фавероллю взбираться вверх по придворной лестнице.

Наибольшую роль в создании правильной версальской атмосферы XVII века играет музыка. Да, пресловутая атмосфера действительно создается, уши внимают опусам и увертюрам придворных композиторов, перед глазами мелькают версальские стены, фонтаны и лужайки. Когда начинаешь относиться к «**Версалю**» как к интерактивной энциклопедии — тогда игра показывает все, на что способна. Тогда неторопливость и прямолинейность становятся на свои места. Нам не бросают вызов. Нас не испытывают на сообразительность. Нас просто проводят по знаменитому музею французских интриг. END



Вот в такой дружелюбной гостинице нам придется прожить чуть ли не всю игру.

Строительство знаменитого дворца Версаль началось в 1630 году по заказу короля Луи XIII и продолжалось около 80 лет. За это время была построена почти дюжина зданий, разбиты сады с фонтанами и полями для игры в крокет. На то чтобы изобразить все это в своей игре, Cryo потратила около двух лет.

rating

Денис Зельцер	6	Если вы еще не были в Версале, но хотите на него посмотреть, — эта игра как раз для вас.
Сергей Амирджанов	6	Идеи насчет наслоения адвенчурных игр на красивые исторические пейзажи уже слегка приелись. Играть в "Версаль 2" скучновато.
Дмитрий Эстрин	6	Слабовато. Поклонникам творчества Cryo посвящается, остальные вряд ли поймут, чем "Версаль 2" отличается от десятка других игр.
Юрий Поморцев	6	Не опять, а снова. Возьмите любую рецензию на бесконечный поток квестов от Cryo - не буду повторяться.

24
средний балл
6,0

Williams F1 Team Driver

ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC

Жанр: racing **Издатель:** THQ **Разработчик:** KnowWonder
Количество игроков: до 6 **Онлайн:** http://www.thq.com/
Требования к компьютеру: PII 233, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Руководитель команды — *Frank Williams*
Дата основания команды — *1969 год*
Дебют в Formula 1 — *Гран-При Аргентины 1973 года*
Первые призовые очки — *Гран-При Дании 1973 года*

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/12777/default.asp

Игры по фильмам часто несут лишь громкое название, оставаясь совершенно пустыми внутри. Но перед нами тот случай, когда никак не связанная с фильмами игра успешно несет и громкое название, и полную пустоту. Вакуум.

Юрий Воронов
voron@gameland.ru

Хорошая лицензия — это всегда хорошо. Но, похоже, на этот раз у команды разработчиков деньги кончились сразу после ее покупки. А на саму игру средств уже не осталось. Непонятно, как Williams вообще согласился дать лицензию, не озаботившись узнать, в чьи руки она попадет. Или это он передал деньги на разработку игры, пожертвовав бюджетом, скажем, одной покрышки болида F1? И все это маркетинговый план по поддержанию торговой марки? Но при таком раскладе репутация оной не только не выросла, но и оказалась подмоченной.



А вот и кабина знаменитого Williams BMW.

Ближе к делу. Игра предлагает нам пройти почти весь путь профессионального гонщика Formula 1. Начинаем с картинга, затем переходим в F1600, потом в F3 и, наконец, кульминация карьеры в F1. Однако все хорошо звучит лишь на словах. Реализация отличной задумки напрочь загублена исполнением. Никакой атмосферы чемпионата – в каждой гонке нужно придти только первым, за остальные места очков не начисляют. Отсюда и полное отсутствие азарта вкупе с духом соперничества, особенно когда весь чемпионат состоит из 2 трасс (в картинге), на которых может быть не более 6 участников (везде)! Нонсенс.

Про графику в игре можно забыть сразу. Ужасные размытые текстуры, минимум полигонов... Может быть, года 3 назад такая графика еще бы прокатила, но сейчас на это без слез не взглянешь.

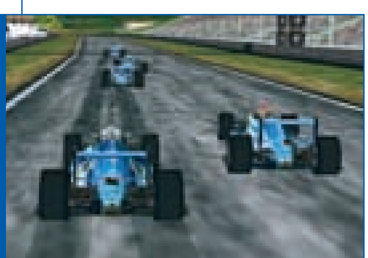
AI просто поражает своей конгениальностью. Простите, забыл взять в кавычки. К примеру, перед соперником нельзя тормозить и ехать медленнее, чем он, — супостат, вместо того чтобы обогнать или сбросить скорость, просто протаранит нашу машину. Ну а если мы развернем свой болид прямо на пути другого участника, что будет? Точно, опять таран. Это, простите, «гонки на выживание», а не «Формула».

Физика – единственный бальзам на сердце после всех разочарований. Ездить можно, местами наблюдается даже некая реалистичность... Однако те, кому нужна по-настоящему мощная физическая модель, купят Grand Prix 3 или F1 Racing Championship.

Итог – пропустите мимо. И не говорите, что мы вас не предупреждали. При всем желании найти в игре что-то позитивное не удается. Пусто. Вакуум. Правда, этот вывод не касется ярых фанатов F1.

Никакой атмосферы чемпионата – в каждой гонке нужно придти только первым, за остальные места очков не начисляют. Отсюда и полное отсутствие азарта вкупе с духом соперничества, особенно когда весь чемпионат состоит из 2 трасс (в картинге), на которых может быть не более 6 участников (везде)! Нонсенс.

Трасс мизерное количество — для 4 чемпионатов их всего 16 штук. Распределились они следующим образом: половина в F1, а оставшиеся по-братски поделили между собой остальные виды гонок.



rating

Юрий Воронов	5	Хорошая идея и абсолютно бездарное исполнение.
Сергей Амирджанов	7	Симуляторов "формулы" стало слишком много. Новый, в принципе, никому не нужен. Хотя игра, по сути, вполне приличная.
Дмитрий Эстрин	6	Один из тех случаев, когда лицензия, по замыслу разработчиков, должна оправдывать их нежелание долго возиться над проектом.
Юрий Поморцев	5	Примитивный и откровенно слабый с технологической точки зрения симулятор. Даже престижная лицензия не спасает ситуацию.

23

средний балл 5,7

Лохотронщик: Crazy Loto



PC **Жанр:** logic **Издатель:** Buka **Разработчик:** Лачинов Рудольф
Количество игроков: 1
Требования к компьютеру: P200, 16MB RAM

Дополнительная информация: http://www.buka.ru/games/crazyloto/

Оцените незамысловатость завязки. Один парень задолжал "новому русскому" $1500. Вернуть нужно завтра, а в кармане только $51. К счастью, неподалеку открылся новый лотерейный киоск. Над головой героя загорается желтая лампочка надежды, и он направляется к нему, чтобы использовать последний шанс - отыграться...

Blade
blade@gameland.ru

Сей незамысловатый сюжет позволяет хоть как-то оправдать часы (а то и дни), потраченные впустую за бесполезнейшим, но удивительно затягивающим занятием - логическими мини-играми. Щелкнув по любому из валяющихся на столе у кассира предметов, можно сыграть в одну из 53 (пятидесяти трех!) маленьких игр. От тетриса и тира до тараканьих бегов и плевков по бегающим человечкам.

Главным достоинством игры является графика - буквально все слеплено из пластилина. Множество приколов из серии "это твои честно заработанные деньги, жулик". Плюс забавная (и профессиональная — без тени двусмыслия) озвучка, игра-то наша. Гости будут довольны — однозначно.



Я выиграл $1500! Это было чертовски трудно.



Из недостатков можно отметить разве что проскальзывающую нецензурщину (вряд ли родители захотят, чтобы это услышали дети, но для веселой компании – самое оно) и периодическое отсутствие подсказок по управлению.

rating 7 Только сел, смотрю - уже почти утро... Время убивает не хуже института.

Склепик Назарова

The Shadow of Zorro

PC **Жанр:** 3D action **Издатель:** Cryo Interactive **Разработчик:** In Utero **Количество игроков в многопользовательской игре:** нет **Онлайн:** http://zorro.cryogame.com
Требования к компьютеру: PII 400, 64MB RAM, 3D-акселератор

master@gameland.ru

Жизнь героев трудна и полна опасностей. Только им интересно живется в странах вот уже которое десятилетие загнивающего капитализма. Ведь жить там скучно, смертельно скучно. У нас весело. Но тоже смертельно. И именно у нас, как это ни печально, великие герои склеивают ласты и отбрасывают коньки, а также маски и шпаги. Именно так поступил Зорро - главный герой игры The Shadow Of Zorro. Название сыграло злую шутку с разработчиками - их проект буквально исчез в тени более интересных коллег. Более интересных и более грамотно выполненных. Ведь в тени Зорро оказалось очень многое. И геймплей, который действует лучше любого снотворного, и система управления, эффективно пользоваться которой может разве что осьминог, и даже дизайн уровней, ассоциирующийся с "Черным квадратом". От самой игры остается лишь Зорро. Но только в нашей памяти. Так как выжить в недрах компьютеров ему было не суждено.



R.I.P.

Red Shark (Красная Акула)

PC Жанр: 3D arcade Издатель: Buka Разработчик: G5 Software Количество игроков в многопользовательской игре: 1 Требования к компьютеру: PII350, 64MB RAM

Дополнительная информация: http://www.redshark.g5software.com/r_news.html

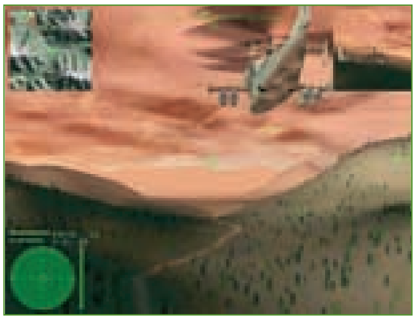
Blade
blade@gameland.ru

Ученые изобрели машину времени и отправили современный военный вертолет К-50 во времена Второй Мировой для «точечной коррекции» прошлого. За штурвал сего монстра посадили отважного аса, которому в одиночку предстоит противостоять ордам вражеской техники - танкам, средствам ПВО и т.д. Угадайте с трех раз, кого назначили волонтером? Вы угадали.



Ну чем не Северный Кавказ?

На протяжении 15 миссий нас ждут разнообразные задания: конвой эшелонов, уничтожение спецобъектов противника, огневая поддержка войск, охрана городов и многое другое. Со всей нечистой братией кудеснику-вертолетчику приходится расправляться всего тремя видами оружия - пулеметом с нескончаемым запасом патронов и двумя типами ракет.



Вставал над Россией кровавый рассвет…

Графика хороша, но… почти полностью отсутствуют спецэффекты. Больше всего понравилось динамичное управление и музыка. Меньше всего - однообразность игрового процесса.



Деревня укрылась средь жутких лесов, туда совершенно случайно попал…

rating 6 Аркада с красивой графикой, но несколько блеклым игровым процессом.

Secret Service: In Harm's Way

PC Жанр: 3D action Издатель: Activision Разработчик: FUN Labs
Количество игроков в многопользовательской игре: до 8
Онлайн: http://www.funlabs.com
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 3D-акселератор

master@gameland.ru

Говорить о секретных службах трудно. Потому что они секретные. Потому что понимаешь, что если у тебя еще нет ни одной судимости, это не твоя заслуга, а их недоработка. Потому что они настолько секретные, что и заметить их сложно. Заметить игру Secret Service было трудно - уж больно профессионально она пряталась в компьютерных магазинах. Ведь создатели игры снабдили ее самой стандартной внешностью, с которой легко затеряться в толпе страшных, но симпатичных шутеров. А различить миссии, похожие друг на друга, как две капли пива из бутылки "Золотой почки", не смог бы даже самый лучший в мире специалист по сравнению уровней. Даже имя игры оказалось настолько заурядным, что заглянув на кладбище незамеченных проектов вы рискуете не найти могилы Secret Service. Но это и к лучшему. Секретные службы не любят быть на виду. И мы их не побеспокоим. Покойся с миром, Secret Service!

R.I.P.

ONLINE

Спасибо M.A.M.E.
Эмулятор для классических игр… Тряхнем стариной?

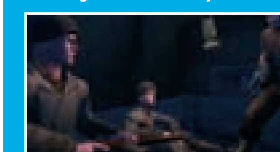
Mimesis Online
Свежий MMORPG-проект… Встречаем сверхновую?

Покупаем мобильник в Интернете
Купить мобильный телефон в Интернете оказывается выгоднее… Заинтересовались?

Download
Набор полезных программ "от Петровича"… Сэкономим время и нервы?

TACTIX

Medal of Honor: Allied Assault
Полное прохождение и все секреты культовой игры!



Myth III: The Wolf Age
Финальная часть полного прохождения.

КОДЫ

ПИСЬМА

СПАСИБО M.A.M.E

Куда уходят любимые игры «картриджной», «дискеточной» и ранне-CD-ROM'ной поры? Умирают от старости вместе со своими платформами или хранятся позабытыми в архиве oldgames.zip, кочуя с винчестера на винчестер при апгрейде?

Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Судя по письмам, бывшие любимцы «убиваются» самими геймерами или гибнут вместе с прочим ПО при крахе **HDD**. Казалось бы – нет проблем, с глаз долой, из сердца вон!.. Но проходит какое-то время, новые хиты надоедают и тоскующий геймер приступает к поискам **Sinistar Unleashed**, **Komander Keen** или первого **Lode Runner'a**.

И где же это все найти? На полуосыпавшихся дискетах, поцарапанных сборниках-»сидюках» или в дебрях Интернета? Шансы, увы, не велики. Конечно, многое переиздается в **Gold Edition'ax**, выпускаются римейки и так далее. В любом случае любимую игру надо отыскать, да еще и купить по второму разу!

Ну а если углубиться в историю лет на пятнадцать, забыть про **IBM**, **Mac**, **PS** и **DC**, и вспомнить прекрасные игры для **ZX Spectrum**, **Atari** или **POKEY**... Даже если они сохранились, живо ли устройство, на котором их можно запустить? А если и погибла «машинка», то нельзя ли оживить похороненные в ПЗУ килобайты и мегабайты?..

Наверное, именно такие мысли посещали Николу Салмориа (**Nicola Salmoria**), когда шесть лет назад он приступал к написанию небольшой программы, позволяющей коду любимого им **PacMan** выполняться на **PC**. Как настоящий ученый, прежде чем основательно погрузиться в работу, он попытался изучить и обобщить опыт предшественников. Ведь идея консервирования «классики», как ФОРМЫ КИБЕРКУЛЬТУРЫ, давно овладела умами программистов, и Интернет был наводнен бесчисленными версиями старинных хитов, включая, естественно, и **PacMan**.

Но удивительное дело, все предложенные реинкарнации лишь имитировали внешнюю сторону «антиквариата» – похожую или «улучшенную» графику, основные сюжетные коллизии и так далее. То есть по сути дела большинство писало новые игры, весьма похожие на классические образцы, но не более того. Для настоящего коллекционера и знатока замена совершенно неприемлемая – все равно как меломану предложить вместо первого винилового релиза Цеппелинов болгарскую болванку из Митино!

Салмориа пошел по другому, более сложному пути – эмуляции игрового «железа». Этим создавались условия для сохранения абсолютно всех особенностей оригинала. При таком подходе древняя игрушка, перенесенная внутрь **PC** (посредством своей **ROM-копии**) даже не подозревала, что работает не на антикварной машине, а на мощном **Pentium 4** с безразмерным ОЗУ.

«Это было сродни магии воскрешения из мертвых!» – вспоминает Никола первый запуск **PacMan** на **PC**. Некоторое время ничего не происходило. Мелькнула мысль: «Не работает!» Но прошла секунда, другая, появилась заставка, и PacMan воскрес из небытия. Потом последовали успешные реанимации таких хитов как **Lady Bug**, **Mr. Do!**, **Pengo**...

Работа у Николы спорилась, появились соратники, возникла идея объединить отдельные эмуляторы в программный комплекс «с драйверной архитектурой» (отдельной платформе – отдельный драйвер). Тогда же безымянное начинание получило имя – **M.A.M.E.** (**Multi-Arcade Machine Emulator**), теперь это самый раскрученный и популярный аркадный эмулятор – у сайта **www.mame.net** в копилке более 20 миллионов посещений. Открытый код, бесплатность, возможность дополнить **M.A.M.E.** собственным драйвером (эмулятором любимой железки или особенной игрушки) вовлекли в него сотни и тысячи геймеров из всех уголков Земли. Из чуланов и антресолей извлекались древние аппараты, группы хакеров копировали ПЗУ, взламывали старинные защиты от копирования, разбирались в тонкостях синтеза звука микросхемами канувших в лету производителей.

И вот итог – в **M.A.M.E.** версии 0.57b (качать с **http://www.mame.dk/download/emu/mame057b_i686.zip**, 2,7 МБ или забирайте с нашего CD-диска) 1843 поддерживаемых игры за период с 1975 по 1998 годы выпуска включительно (или 3229 ROM). От **Gunfight'a** до **Neo Bomberman'a** и **The King of Fighters'98.** Причем если говорится о поддержке, то она полная и абсолютно точная. Начиная от количества линий развертки, а их в ту пору было куда меньше сегодняшних, и потому большинство игр идет в окне или «на весь экран», но с черными полосами по бокам. Заканчивая, – держитесь за стул – аутентичным положением картинки на мониторе при так называемом «вертикальном» сканировании (команды **M.A.M.E.: -ror, -rol, -flipx, -flipy**). В этом случае монитор предлагается аккуратно положить набок! Инструкция к **M.A.M.E.** предупреждает об опасности поражения электрическим током; говорит, что конструкция лишь некоторых дисплеев предусматривает такой разворот, но... в остальном неумолима – если надо, почитатель «классики» не пощадит никого и ничего ради полноты воспроизведения какого-нибудь игрового динозавра образца 1979 года...

Итак, вы решили стать коллекционером, например, для того чтобы поразить друзей эстетским увлечением **R-Type** (предком всех нынешних шутеров) взамен плебейского **Unreal**. Или чтобы самостоятельно проверить утверждения престарелых авторов «**СИ**» о небывалой играбельности **X-Multiply** на аппарате **M72** производства **IREM** или **Fantasy Zone** на **Sega System 16**.

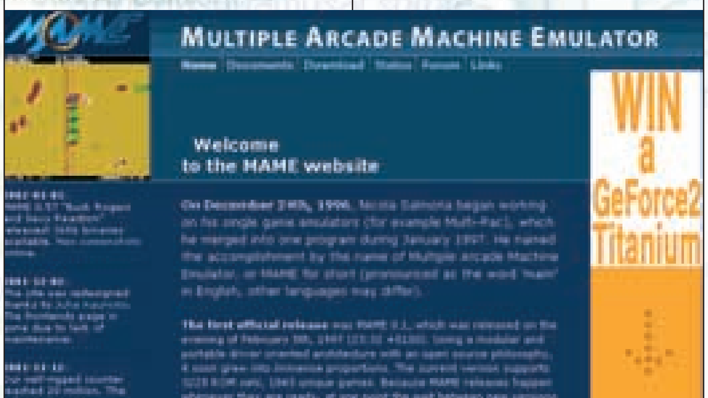
Установили **M.A.M.E.**, запустили и... тяжело задумались! Ведь эмулятор – это лишь достаточное условие зарождения игровой коллекции, совсем как хороший альбом для филателиста. А чтобы наполнить его содержимым необходимо еще кое-что – игровые **ROM'ы**! Вот тут-то собиратель вступает на довольно скользкую дорожку. Если в свое время вы купили несколько игр для **Atari**, с известной долей правомочности можно полагать, что использование их «электронных образов» в **M.A.M.E.** вполне законно.

А вот как быть с другими игрушками? Ведь в содержимом игровых **ROM'ов** помимо всего остального заключена интеллектуальная собственность разработчиков и издателей. А авторские права на игры сохраняются несколько десятилетий (в отличие от самих **EPROM'ов**!..), так что же, ждать 2050-го года?

С другой стороны, ни для кого не секрет, что Интернет просто забит всевозможными дампами и архивами с классикой. Как же быть с этим? Очень просто – по большому счету все держатели подобных сайтов нелегалы и бутлегеры.

Борьба с ними не так давно началась. В декабре 1998 года **Interactive Digital Software Association** (**IDSA http://www.idsa.com/**), при поддержке компаний **Nintendo**, **Sega** и **Lego Media**, объявила крестовый поход против держателей Эмуляционных Сайтов. Все оправдания, типа «сберечь цифровую культуру для грядущих поколений», «мы не извлекаем прибыли», были отметены, и законопослушным американцам и европейцам пришлось закрывать сайты или убирать ссылки на **ROM'ы** и **zip'ы**. Однако «зубры» Эмуляции полагают такую тактику **IDSA** заведомо проигрышной. «Вместо одного закрытого появятся два новых сайта. – говорит ветеран движения Дейв В. (сайт **Dave's Classics**, 22 миллиона посещений с 1996 года). – Так Эмуляцию не убить!».

Да и сам Никола Салмориа сомневается в силе аргументации **IDSA** и даже выложил на свой сайт кое-какие **ROM'ы**. С его точки зрения **M.A.M.E.** – это совсем не утилита, позволяющая любителям дармовщины развлекаться сотнями игр. Прежде всего, это грандиозный сборник документации и технических решений, описывающих развитие игровой индустрии. А еще – способ сохранить в аутентичном и работоспособном виде игровую классику, да так, чтобы каждый мог попробовать великолепную **Alien Syndrome** и понять, действительно ли за пятнадцать лет игры стали увлекательнее? Или нам раз за разом подсовывают одни и те же старые идеи, лишь поменяв тусклую бумажную обертку на сверкающую и высокотехнологичную мишуру?..



«Классика» в Интернете:

Arcade@Home
http://www.arcadeathome.com

Beyond Emulation
http://be.emulationworld.com

EmuHQ.com
http://www.emuhq.com

Emulatronia.com
http://www.emulatronia.com

Emunintendo
http://www.emunintendo.com

Emuverse
http://www.emuverse.com

EMUX.com http://emux.com

PC Arcade
http://www.emuclassics.com

Retrogames
http://www.retrogames.com

Snes Emulation Centre
http://www.snes9x.com

WWEmu
http://www.wwemu.com

MIMESIS ONLINE

Название Mimesis Online (далее MO) «говорящее» — да, действительно, это еще одна из ныне многочисленных игр категории многопользовательских онлайновых RPG. Одним словом, вещь для истинных ценителей, которым всегда интересно поубивать себе подобных...

Стас «Neo»
stevenwww@inbox.ru

Биография

Родители **Mimesis Online** – группа малоизвестных разработчиков **Tannhouser Gate**. Тем не менее, отсутствие громких имен не означает, что у игры заведомо нет шансов. Перспективы есть, к тому же с 12 декабря начался бета-тест **MO** (хотите участвовать? – зайдите на **http://www.mimesisonline.com**). В общее пользование **Mimesis Online** выйдет где-то в... 2002 году. Когда точно – неизвестно, поскольку наверняка игре дадут пару-тройку отсрочек.

Общая концепция

Действие **MO** происходит в сказочном мире, населенным не менее сказочными персонажами: гоблинами, орками, птеродактилями, драконами, жабами-мутантами, всякой летающей и кусающей тварью и, как ни странно, людьми.

В бета-тесте нам дали поиграть за последних. В полной версии геймерам позволят сменить доспехи на зеленую дубленку орка или приделать хвост, рога, крылья, надеть чешую и полетать над бескрайними виртуальными просторами. Хотя мне, признаться, хватило и одних людей. В бета-тесте их представителей было немного – ровным счетом две штуки. Первого я назвал «усатым», а второго «лысым».



Графика!

Хотя в век супертехнологий нас мало что удивляет, но все же я ожидал меньшего от разработчиков, принимая во внимание их безызвестность. **MO** однозначно переплевывает все экс-эталоны a la **Ultima Online** и **Diablo 2.** Красива, зараза!

Правда, не обошлось и без недоработок. В этот раз разработчики решили схалтурить на траве. И если сравнить полигонную траву в **Delta Force 2** с травой в **MO**, то счет будет примерно 10:1 в пользу «**Дельты**»...

Но в **Mimesis Online** кроме травы есть и еще очень много вещей. Особенно привлекательны модели персонажей. Все они отлично анимированы – отчетливо видна мимика, легко читаются эмоции... Кроме этого, немаловажна и походка: у моделей в игре нет отрывистых движений робота или чрезмерно плавных, как у паровоза. Персонаж движется совершенно реально, немножко раскачиваясь. Вообще словами не описать – нужно видеть.

Монстры тоже хорошо анимированы и, к слову, наделены отличным **AI**. Оружие представлено в традиционном фэнтезийном ассортименте. Больше всего понравился одноручный меч, у которого вырезана середина и очень красиво расписано лезвие. Щит, традиционной треугольной формы, обладает окантовкой из толстого железа, а в середине плотной плетеной сеткой.

Задний фон смотрится феноменально – например, небо, не отличишь от настоящего. Одно только но... оно, как и горизонт, зеленое. В принципе, при нынешних выбросах в атмосферу отравляющих веществ, через пару десятков лет у нас оно, возможно, и будет такое же. Не привыкать.

Отдельно про воду. Оная ничем не уступает воде из, скажем, **Wave Race: Blue Storm**. Особенно впечатляет водная гладь во время дождя. Кстати, вода черная – видимо, тоже испытала на себе действие отходов.

Игра однозначно красива. Если не учитывать травку (закроем глаза, хорошо?), можно ставить 10 из 10 баллов по графике. Кстати, разработчики признались, что не использовали никаких феноменально новых технологий – вдвойне молодцы!

Интерфейс

Интерфейс выполнен без лишних изысков и мишуры – только функциональная часть и ничего более. Занимает примерно десятую часть экрана, может, чуть больше. Панельки-менюшки располагаются внизу (окно чата и пиктограммы основных действий) и справа (шкалы жизни и маны, множество кнопочек, которые позволяют изменять боевые режимы, просматривать квесты и инвентарь, компас).

Фон интерфейса зеленый, определенно любимый цвет разработчиков. В общем – скромненько и со вкусом.

Игровой процесс и его некоторые особенности

Бои в **MO** происходят в реальном времени. Спецэффекты при этом просто фантастические – тут уж разработчики постарались на славу. Во время взмаха оружием, последнее оставляет за собой разноцветные следы (цвет зависит от типа и силы удара). Смотрится очень красиво.

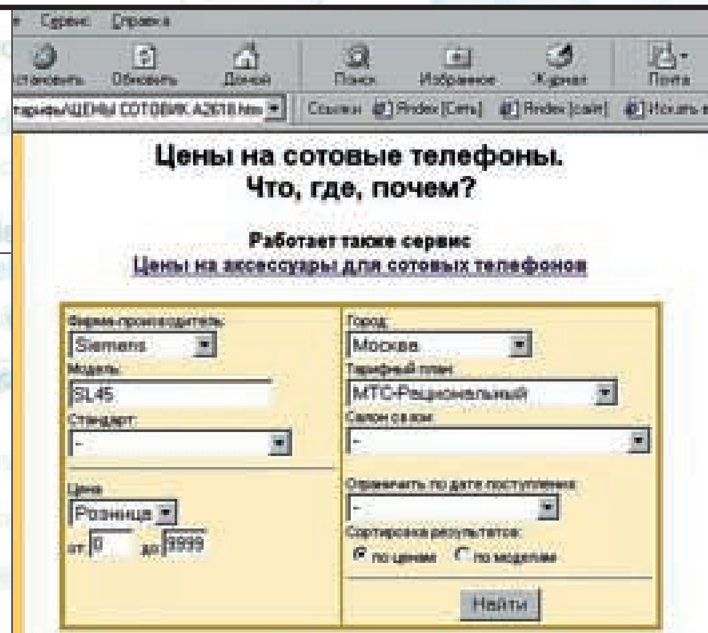
Хватает и крови. Опять же, кровь имеет два цвета: красный (у людей) и порядком приевшийся зеленый (у всех остальных). Под игроком и под монстром-противником находятся красивые окантовки разных цветов, указывающие, что вы деретесь именно этим игроком и именно с этим монстром.

Из запредельного. Во время удара, оружие редко проходит насквозь. Но если это удастся – вы можете самым натуральным образом располовинить противника. Каково, а?

Думаю, с тем, что из **MO** может выйти новый хит, согласятся многие. Такого баланса графики, спецэффектов и скорости я лично еще не встречал. Но не будем загадывать и немного подождем. Все станет ясно после выхода игры. А пока нам и так есть во что поиграть...

МОБИЛЬНИК ЛУЧШЕ ПОКУПАТЬ В ИНТЕРНЕТЕ

Потому что разница в цене может достигать 50%! Для примера возьмем весьма популярную в последнее время модель Siemens C35. Если покупать этот телефон у МТС, его цена с подключением по тарифу «Рациональный» (или «Авангард») $145. В то же время через Интернет можно сделать заказ всего за $95-100. Причем с доставкой на дом в течение 1-2 часов. В обоих случая все одинаково — новый телефон, с гарантией, на счету будет 24 доллара. Так зачем же выбрасывать на ветер лишние $50?



Blade
blade@gameland.ru

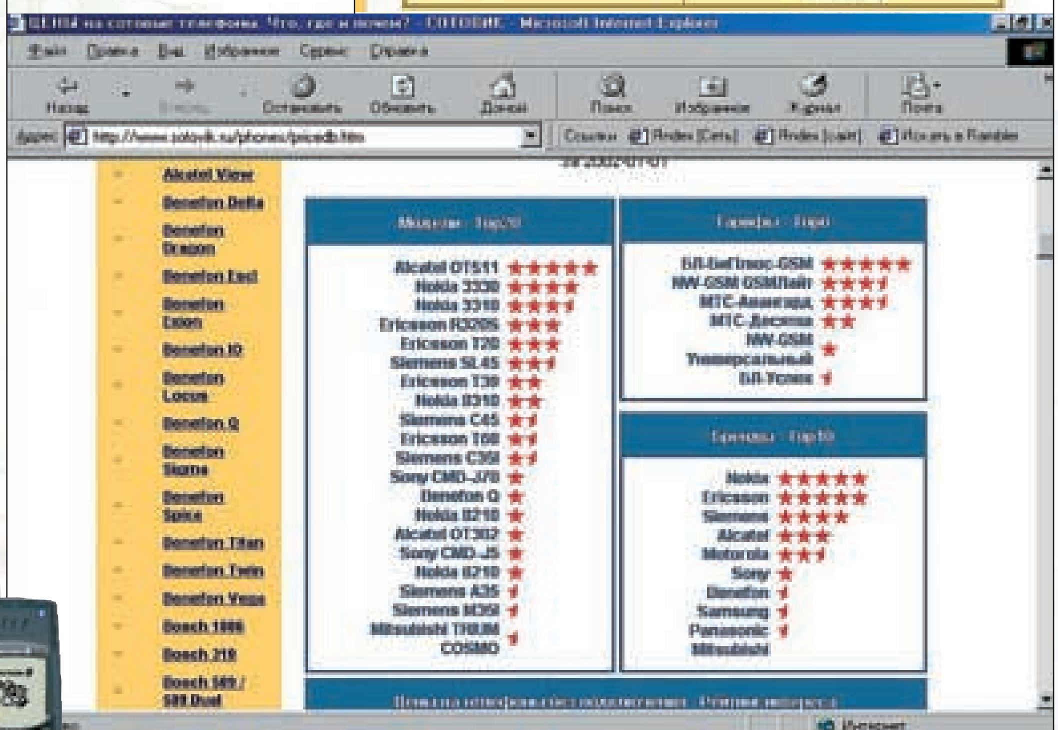
В среднем, ситуация такова: если покупать сотовый телефон через Интернет, его цена ниже на ту сумму долларов, которая окажется после покупки у вас на счету. Например, с тем же **Siemens C35** – в обычных магазинах в reallife (такая весьма популярная игра) он стоит около $120. Вообще-то отдельно телефон можно взять за $100, но при подключении нужно внести еще некоторую сумму, которую занесут на ваш счет. Эта сумма зависит от выбранного тарифа, например для «Рациональный» у МТС – примерно $21. Допустим, вы хотите купить сотовый телефон с подключением по тарифу «Рациональный» (или «Авангард», для него тоже при подключении надо заплатить столько же). Тогда в сумме ваш кошелек опустеет на $120. Но при покупке через Интернет, как мы убедились, все то же самое вам обойдется примерно в $100, т.е. на $20 дешевле.

Ладно, будем считать, что убедил. Теперь о том, как сделать оптимальный выбор. В принципе, большинство крупных салонов связи имеет свой собственный Интернет-магазин. И многие из них (но не все) предоставляют скидку при покупке через него (на ту самую пресловутую сумму долларов, что окажется на счету). Обычно имеется бесплатная доставка на дом, сроки от 1-2 часов до 1-2 дней. Но иногда можно сделать заказ через Интернет (просто-напросто заполнив форму на странице), а самому подъехать в один из салонов и взять телефон там, но по ценам Интернет-магазина. Так делает, например, фирма «Гран-при» (**www. granpri.ru**), причем цены у них одни из самых низких в Москве (но выбор, к сожалению, ограничен только самыми популярными моделями). Многие не хотят, чтобы товар доставляли им на дом, мало ли, бракованный привезут или не понравится... Намного лучше выбрать в реальном магазине модельку, «повертеть» ее в руках. Кстати, последнее можно сделать и через Интернет (**www.summer.tuapse.ru** и **www. tele-co.ru**), о чем подробней было написано в одном из предыдущих номеров «**СИ**».



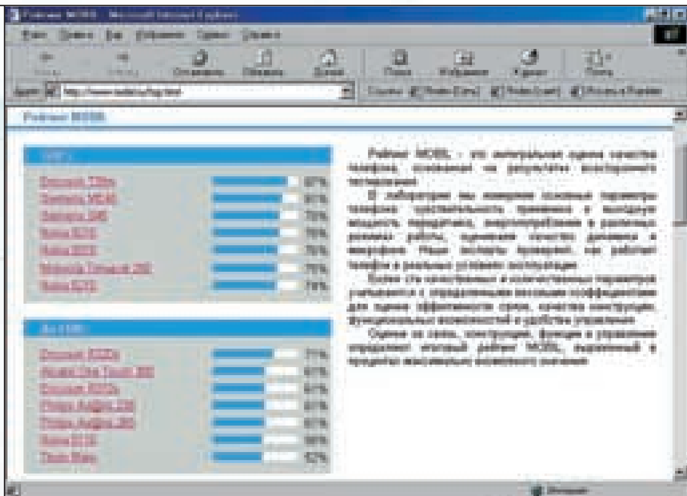
В любом случае, не бойтесь делать заказ через Интернет – никаких номеров кредитной карточки, конечно, указывать не придется. Оплата после доставки. Просто после заказа вам должен перезвонить менеджер (вдруг это злоумышленники сделали заказ на ваше имя?), с которым вы договоритесь о времени и сможете задать дополнительные вопросы (например, могут ли они подвезти несколько моделей, чтобы вы дома выбрали одну, но лучше задавать вопросы, позвонив заранее).

Как найти самый дешевый вариант? Можно, конечно, ввести запрос на поиск в Яндексе (**www.yandex. ru**) с названием телефона и словом «цена», «самый дешевый», «лучшее предложение» и т.д., но лучше воспользоваться специальными каталогами. Например, на **www.sotovik.ru** или **www.mobil.ru** (подобных сайтов великое множество). Не забудьте указать сортировку по цене, тогда при поиске получите список продавцов, где первыми будут показаны с самыми низкими ценами. В таких каталогах, как правило, зарегистрированы надежные и проверенные фирмы.



Кроме того, на подобных сайтах обычно есть и подробные описания разных моделей телефонов, где раскрыты их достоинства и недостатки. Можно также сравнивать разные модели или подбирать по определенным параметрам, например, цена $60-150, наличие игр и **WAP**. Кроме того, очень хорошие обзоры практически всех мобильников есть на **www.ixbt.ru** (который славится своими «железными» статьями). Хочу посоветовать обращать особое внимание на отзывы обычных пользователей о выбранной модели, т.к. узнать о многих очень важных особенностях телефона (недостатках или достоинствах) можно только так. Для телефонов **Siemens** есть замечательный сайт **www.siemens-club.ru**. А на **www.sotovik.ru** после описания каждой модели сотового телефона идет что-то вроде форума, где каждый может оставить свое мнение (там же обычно очень дешево продают/покупают подержанные модели). Ну и, разумеется, смотрите рейтинги популярности телефонов, операторов и тарифов.

Что касается моделей б/у, то здесь есть несколько мифов (заблуждений). Первое. Купить подержанный телефон и подключить его может оказаться дороже, чем купить новый (с гарантией), но сразу с подключением. Пример: **Siemens C35** б/у продают с рук в среднем за $80, но при подключении придется заплатить еще $20



(МТС, «Авангард»). Что в сумме даст $100. Однако можно купить новый телефон в крупном салоне связи всего за $95 (уже с подключением, см. выше)! Даже на Митинском рынке, где все должно быть по идее дешевле, тот же С35 сам по себе



продается за $100-110 (без подключения!). И второе. Телефон – это не автомобиль, он с годами не портится (но уменьшается емкость аккумулятора, причем очень сильно: при покупке телефона, бывшего в употреблении 1-2 года, вам наверняка придется его менять! А это где-то еще 400-600 рублей). Поэтому смело можно покупать б/у, т.к. телефоны с небольшими дефектами типа трещины на корпусе или стертыми клавишами стоят очень (!) дешево.

Кроме того, внимательно читайте описания на сайтах, причем желательно на разных, т.к. встречаются неточности. Цена для сотового телефона не всегда (я бы даже сказал «всегда не») является показателем его качества/функциональности! Для примера, **Siemens A35** при цене около $80 даже не имеет будильника (!), чего уж говорить о таких «излишествах» как игры и выход в Интернет! А **Ericson R320,** который тоже можно взять за $80-83 (это в сумме, на счету уже будет 24$, если с тарифом МТС «Рациональный»), имеет не только будильник, очень хороший органайзер, игры, но даже встроенный диктофон на 90 сек., **WAP** и инфракрасный порт. Плюс куча разных опций и прибамбасов типа голосового набора. Еще обращайте внимание на название и тип аккумулятора. Для одной и той же модели могут поставляться разные аккумуляторы, отличающиеся своей емкостью (от которой зависит время работы телефона) и, соответственно, ценой. Лучше брать литий-ионный (**Li-Ion**), у него емкость в полтора раза выше, чем у металл-гидридного (**Li-Mh**) и подзаряжать можно в любой момент (полностью отсутствует «эффект памяти»).

Аксессуары имеет смысл покупать на Митинском или ином рынке. В магазинах чехлы для телефонов стоят порядка $20, а на рынке – 100 рублей. Вот такая арифметика.

Ну и напоследок, это касается только МТС. У них на сайте есть такая штука, как «калькулятор» (**www.mts.ru/tariffs/calc.html**). На этой страничке указываете всякие параметры (количество минут разговора в месяц, дополнительные функции типа «Определителя номера» и т.п.) и получаете итоговую ежемесячную плату для каждого из тарифов. Т.е. сколько вам реально придется платить каждый месяц. Только не забудьте поставить галочку на «Начислить НДС и налог с продаж», чтобы показывалась реальная сумма, без всяких звездочек и ссылок на примечания. Это



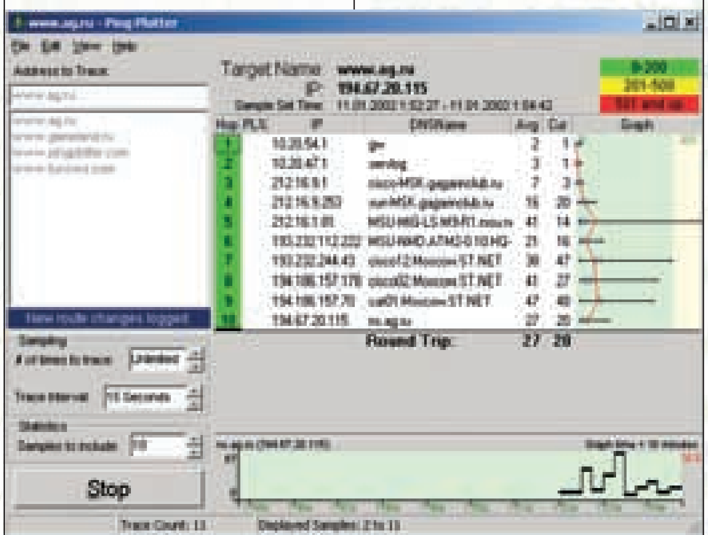
действительно удобная штука, если вы хотите выбрать тариф (а они рядом в одной таблице!). Сразу видно что, например, тариф «Авангард» выгоднее «Рациональнго» только если вы разговариваете не больше 1 минуты в день (а если вообще не разговаривать, на 1.26$ в месяц), а в остальном сильно проигрывает (при 5 минутах разговора в день дороже на целых 4.41 доллара в месяц).

DOWNLOAD: БЕРЕЖЕМ ВРЕМЯ И ПАМЯТЬ

Иван Петрович
petrovich_ivan@mail.ru

Ping Plotter ver. 1 и 2

Интернет:
http://www.pingplotter.com/downloads/pngplt_2.exe или
http://www.pingplotter.com/downloads/pngplt_1.exe
Размер: 745 Кб



Оценка: 9
Статус: Freeware/Shareware

Плохая связь с любимым игровым сервером?..

Прежде чем покупать новый модем, неплохо бы узнать какими путями до него добирается передаваемая информация. Узнайте адрес сервера (ip или url), откройте окно ДОСа (**Start -> Run**) и напечатайте там «**tracert (ip/url)**» (без кавычек). Так вы проследите путь, что проходят данные с указанием пинга до каждого участка (**hop**). Конечно, регулярно пользоваться ДОСовским окошком неудобно. А потому давно существует немало инструментов для выяснения маршрутов и скорости продвижения пакетов информации, например **Ping Plotter**.

Программа имеет удивительно доступный интерфейс. Стоит только задать адрес сервера, как на вас прямо-таки обрушится полезная информация. Утилита представит маршрут пакетов с информацией не только цифрами, но и отразит его на графике, а также раскрасит проблемные участки в оттенки красного.

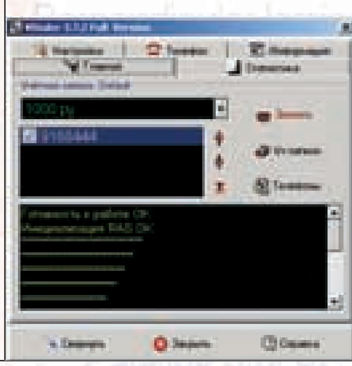
Как интерпретировать результаты анализа? Если большая задержка возникает на линии связи от вас до провайдера, то, возможно, виноваты модем и компьютер. Если пинг увеличен в середине маршрута до сервера (к примеру, в начале 20 мс, а потом 100 мс и выше, затем опять 20 мс) можете быть уверены, в проблемах виноват не сервер или компьютер, а Интернет. Здесь ничего не поделаешь, разве что обратиться с этими данными к провайдеру.

В Интернет информация передается пакетами. Если по какой-либо причине (например, испорченное оборудование в одной из точек по пути) часть пакетов потеряется и не дойдет до назначения, происходит так называемая потеря пакетов. **Ping Plotter** поможет выяснить, где именно это случается. Если потеря происходит в первой же точке, проблема, скорее всего, в настройках или оборудовании, а если в последней точке – скорее всего, что-то не так с игровым сервером. Придется подыскать себе другое место.

Ping Plotter существует в двух версиях – бесплатной и шароварной. Последняя, конечно, более функциональная и к тому же ее можно использовать целых 30 дней. Так что начните прямо с нее!

VDialer ver. 3.7.2 (Build 341)

Интернет: http://www.v-programs.narod.ru/arh/vdialer3.zip
Размер: 478 Кб
Оценка: 10
Статус: Freeware



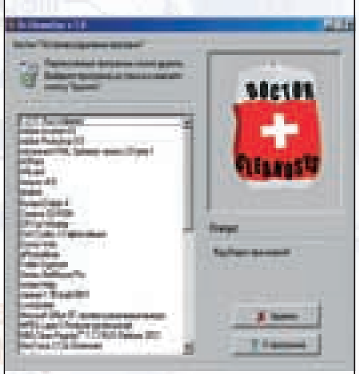
VDialer – универсальная программа дозвона с функциями ведения статистики и подсчета стоимости по нескольким провайдерам, автоматического повтора звонка в случае соединения на недостаточной скорости, шифрования паролей с привязкой к машине.

Утилита имеет так называемый «сетевой сервис», который включает: синхронизацию системного времени, pinger, проверку 3-х **POP3** почтовых ящиков, IP трассировщик и графический анализатор каналов связи (отслеживает качество канала, загруженность, помехи в телефонном модемном соединении) и многое другое.

В новой версии введена уникальная возможность адаптации настроек модема под конкретное соединение. Теперь всего несколькими щелчками мыши можно установить один из шести шаблонов настроек модема и переключать их в зависимости от состояния телефонной линии, наличия помехи, времени суток, направления основного цифрового потока (прием или передача данных).

Dr.CleanoSys ver. 1.0

Интернет:
http://regalia.chat.ru/cleanosys.zip
Размер: 201 Кб



Оценка: 8
Статус: Freeware

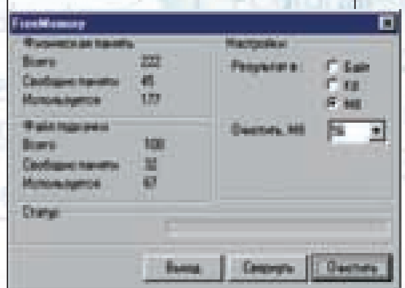
На диске осталось совсем мало места, и вы решили удалить кое-какие программы и утилиты. Открываете контрольную панель **Windows**, выбираете пункт «Установка и удаление программ», находите ненужные (да они все ненужные!), жмете кнопку «Удалить» и... ничего не происходит. Программа не удаляется, а система сообщает об ошибке.

Тут нам и пригодится **Dr.CleanoSys**, главная задача которого – очистить систему (а именно «Установку и удаление программ») от несуществующего ПО. Он очень полезен при скрытых ошибках инсталляции и сбережет массу времени и нервов любому пользователю.

FreeMemory ver. 1.65

Интернет:
http://hcsoft.home7.dk3.com/freememory.ZIP
Размер: 45 Кб
Оценка: 7
Статус: Freeware

FreeMemory выступает в роли сантехника и прочищает ОЗУ компьютера от кибермусора, накопившегося за текущий сеанс работы с **Windows 9x/Me**. Небольшая программка имеет следующие важные функции:
- очистка, оптимизация и дефрагментация памяти;
- выгрузка ненужных DLL;
- детальная информация о памяти компьютера;
- информация о загрузке CPU;



- статистика использования ресурсов.

FreeMemory не нуждается в инсталляции. Для начала работы с программой необходимо разархивировать полученный **zip-архив** в любую директорию, например, **C:\Program Files**. После разархивации должна появится папка, например, **C:\ProgramFiles\Free Memory**. Теперь запускайте файл **freememory.exe**.

FreeMemory полностью написана на **WinAPI**, имеет минимальный размер **.exe** файла, и, в отличие от аналогов, не занимает памяти ПК и ресурсов процессора. Что может быть лучше?

Примечание: для **Windows NT**, **Windows 2000**, **Windows XP** подобные программы бесполезны, так как эти ОС имеют свои, более мощные менеджеры памяти и самостоятельно устраняют «утечки».

Ejector CD-ROM ver. 1.0

Интернет:
http://korneimik.boom.ru/Ejector.zip
Размер: 226 Кб
Оценка: 8
Статус: Freeware

Программа контроля устройств для чтения компакт-дисков. Позволяет с легкостью манипулировать ими, защищать привод паролем, закрывать/открывать привод «горячей клавишей» и многое другое.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайн+Gameland Kali» на www.gameland.ru или прислать Dolser'у на dolser@gameland.ru

Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

? Прочитал статью в 105 номере «Страны Игр» под названием «Бесплатный Интернет» и вот на днях узнал, что у моего провайдера первая минута бесплатная и хотел бы попробовать предложенную вами схему. Да вот проблема образовалась, никак не могу вспомнить, как программа называлась, которая сама рвет связь через заданное время?

Программа называлась **Dial'n'Drop**. Но найти ее под этим именем затруднительно. Похоже, провайдеры «наехали» на автора или еще какая-то неприятность приключилась, но он убрал ее из Сети.

Попробуй скачать ее усовершенствованный аналог **DialC** с **http://blade.dem.ru** (прямая ссылка: **http://blade.dem.ru/files/files/my_programs/DialC_CNT.exe**). Утилита весит примерно 153 Кб.

? Как при помощи Ультимы Онлайн зарабатывать реальные деньги? Слышал, как два GM'a разговаривали о сайте на котором ты выставляешь на продажу (за реальные деньги!) какую-то редкую вещь. Есть ли такой же сайт, но только русский?

Да, существуют аукционы и открыта торговля персонажами и вещами (артефактами) из Ультимы Онлайн. Но тут тебя, скорее всего ждет огорчение. Продавать вещи можно только в легальной Ультиме, на шардах никто этим, по-моему, не занимается, ибо покупателей там не сыскать. На бесплатных серверах как раз и играют люди, которых ломает отдать десять баксов в месяц за игру. Вряд ли они купят у тебя хоть что-то...

А «западники», наученные печальным опытом торговли с русскими игроками, бегут от нас как от огня.

? Я зарегистрировал Кали, мне все понятно только... по какому адресу находится 150 сервер GameLand Kali?

В сущности, номер сервера и определяет с полной однозначностью его «адрес» в системе Kali.net.

Итак, запускаешь Кали, находишь в окне программы вверху справа папку с чат-серверами (**Chat Servers**). Открываешь ее и в списке ищешь номер 150. Это и есть **GameLand Kali**. Тут в 21.30 по Москве собираются геймеры – читатели нашего журнала.

? Существует ли уже эмулятор PlayStation 2?

Пока нет, но работа идет и активно. Кое-что из новостей на эту тему можно узнать тут – **http://ps2dev.sourceforge.net/**, но обсуждаемые на сайте вопросы могут быть интересны лишь серьезным программистам. С другой стороны, доступны и многие утилиты, например дизассемблер для приставки **PlayStation 2** (**http://ps2dev.sourceforge.net/newsite/kvaks/ps2/disasm.exe**), опубликованы таблицы системных вызовов, регистров и так называемых операционных кодов приставки. Так что ждать появления эмулятора **PlayStation 2** нам стоит уже в этом году, но скорее всего в виде сырых альфа-версий (*подробности читайте в спецматериале этого номера «Эмуляторы: мифы и реальность»* – ***прим. ред.***)

? Посоветуйте программу, чтобы я мог крутить диски от PS one на компьютере!

Такая программа называется «эмулятор». Его качайте прямо отсюда – **http://www.sector2.com.pl/epsxe.zip**.

Соневский БИОС для него тут – **http://www.sector2.com.pl/bios.zip**.

Графические плагины – **http://www.sector2.com.pl/gpupete.zip**

Если вышеприведенные ссылки не сработают (такие сайты долго не живут из-за проблем с легальностью), то поищи по эмуляторным сайтам типа **Beyond Emulation** (**http://be.emulationworld.com**) или **EmuHQ** (**http://www.emuhq.com**).

Еще тебе понадобятся диски с играми от **PS one**, но мне почему-то кажется, что ты и сам знаешь, где их раздобыть... END

Московская суперлига или Panavto Cup

Игроки, вдохновленные прошедшими олимпийскими играми по киберспорту, стараются не пропустить в новом сезоне ни одного турнира. В этом легко можно было убедиться, придя 27 января в Интернет-центр Net-Land на открытие Первого Московского Киберспортивного Кубка PANAVTO. Мало кто сомневался в том, что Кубок будет проходить на высшем уровне. Ведь организацией PANAVTO Cup занимается та же самая команда, которой удалось провести лучшие в мире отборочные игры к World Cyber Games.

Владимир Карпов ака S.A.D.J
sadj@gameland.ru



Система проведения данного турнира значительно отличается от всех остальных. Игры проводятся по двум номинациям (**Quake III Arena 2X2, Counter-Strike 2X2**) и проходят каждое воскресенье в течение 4 месяцев. То есть всего 16 туров в каждой номинации, в ходе которых будут выявлены 32 финалиста: 16 победителей каждого тура и 16 лидеров по очкам. Все 32 игрока, как мы уже сказали, попадут в финальную часть соревнований, которая пройдет в конце мая. Выйти в плейофф вполне по силам даже любительской команде. Оригинальная рейтинговая система дает шанс сделать это, несмотря на большое количество профессиональных команд.

Каждый тур представляет собой отдельный турнир. Победитель тура автоматически выходит в майский финал, а остальные вылетают, но получают при этом определенное количество очков в зависимости от занятого места. Если вашей команде не повезло, и она не заняла первого места, вы можете попытать удачи в следующем туре. Опять провал? Не беда. Все полученные во время игр очки суммируются. Поэтому шанс на выход в финал остается даже тогда, когда за все туры ваша команда не поднималась выше пятого-четвертого места. Главное в этом случае заработать побольше очков.

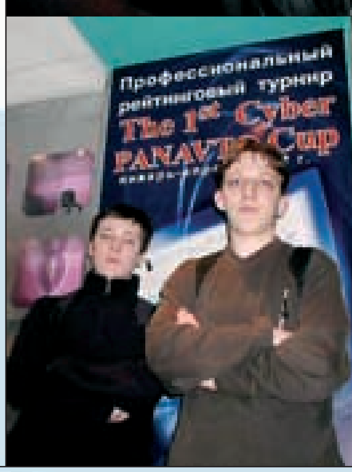
Очень важно, какую тактику вы изберете. Можно тихонько отсиживаться в ожидании того, что «отцы» перебьют друг друга или выйдут досрочно в финал. Чувствуете силы? Берите автомат и в атаку. А вдруг повезет! В подобной рейтинговой системе есть еще несколько плюсов. Ваша команда может пропускать любое количество туров, продолжая участвовать в турнире. То есть вы имеете шансы попасть в финал даже если приедете только на последний тур.

Стоит отметить, что участие в туре стоит 200 рублей. Дорого? Зато призы того стоят. Победившая команда в номинации **Counter-Strike 2X2** награждается четырехколесным спортивным мотовездеходом фирмы **Yamaha**, а команда, занявшая первое место в номинации **Quake III Arena 2X2,** получит скутер от той же фирмы. «Как же нам все-таки нелегко будет расстаться с этими машинами, уже месяц облизываемся, глядя на них», – доверительно сообщил «**СИ**» один из организаторов турнира.

Теперь несколько слов о первом туре Кубка **PANAVTO**. Как и ожидалось, он оказался чрезвычайно интересным, так как на нем собрались практически все сильнейшие команды (**forZe, Tempramental, NewBalance, c4**). К сожалению, не обошлось без задер-







жек. Бедные организаторы в течение нескольких часов пытались управиться с 45 командами, из которых 18 было по **Quake III** и 27 по **Counter-Strike**.

К счастью, вскоре все встало на свои места, суматоха первого дня сошла на нет, и игры начались. На арену вышли команды **Quake III**. Интересными были все сражения, однако мы остановимся лишь на некоторых из них. Одним из самых захватывающих и сенсационных событий первого тура стало противостояние команд **forZe** (**Devil** и **Mikes**) и **c4** (**Dookie** и **Eski**). Многие сулили победу **forZe**, но все изменилось, когда **c4** после отставания в 18 фрагов вышла вперед и не подпускала соперника к себе ни на шаг. В итоге, **forZe** проиграл со счетом 39:70. Взять реванш вышел второй состав команды **forZe**, куда входили **Satan** и **Pow3r**. И здесь неудача. Со счетом 68:49 был выбит из первого тура и второй состав именитой команды. Ничего, у **forZe** есть еще 15 попыток.

Триумфальное шествие **c4** прервала команда **NewBalance** (не без помощи судей). Действие развивалось следующим образом. Начинается игра, и c4 вырывается немного вперед, но ближе к концу **NewBalance** внезапно просыпаются и не только догоняют, но и обгоняют противника по очкам. Неожиданно для всех команда **c4** прерывает игру и требует перерыва, ссылаясь на постоянные проблемы со связью. Организаторы пришли в замешательство, но довольно-таки быстро сориентировались и нашли решение проблемы. Судьи просмотрели записи игр (демки) и объявили, что никаких «лагов» замечено не было. Победителем была признана команда **NewBalance** (**Makaveli** и **Apoc**), а c4 в расстроенных чувствах покинули поле боя. Жаль, что мы больше не сможем увидеть эту команду в том же составе. **Eski** уехал обратно в Киев на следующий день после поражения.

Путевку же в финал получила совсем не **NewBalance**, а команда под названием **Tempramental** (**Cooller** и **LorD**), с чем мы ее от всего сердца и поздравляем. Этой парочке удалось сломить в финале натиск **NewBalance** и одержать победу с существенной разницей в 30 фрагов – 73:43. По неизвестной причине, на следующий день после поражения в финале **Makaveli** и **Apoc** покинули клан **NewBalance**. В матче за третье место все тот же **c4** разделался с **Liker&Starling**. Итак, вот как выглядит первая четверка:

1 место — Tempramental: LorD и Cooller
2 место — NewBalance: Makaveli и Apoc
3 место — c4: Dookie и Eski
4 место — Liker и Starling

В первом туре проводились игры и по **Counter-Strike**, но, к сожалению, они в наш обзор не попали потому как проводились немного позже. Но в ближайших номерах мы обязательно расскажем вам об этом и о многом другом, что происходило далее на Кубке **PANAVTO**. END

Профессиональный взгляд на RPG

Одним из самых популярных жанров в наши дни без сомнения является так называемый MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), то есть обычная ролевая игра с поддержкой глобального многопользовательского режима. Игры этого жанра уже давно появились на рынке компьютерных игр — взять хотя бы EverQuest, Ultima Online, Diablo. Вы наверняка уже читали о них и не раз. В этой статье мы постараемся подойти к известному вопросу о ролевых играх с неизвестной стороны, со стороны профессионалов. Какими же правилами нужно руководствоваться, чтобы стать лучшим? А вот и ответ на этот вопрос...

Karma

karma_rus@yahoo.com

Развитие персонажа

Главной задачей игрока в ролевой игре является создание и воспитание собственного персонажа, будь он магом, воином или вором. В самом начале дается герой с весьма ограниченными способностями и возможностями. Игрок сам решает, как лучше распорядиться своим подопечным: какие вещи ему носить, какие способности развивать, какой вид магии учить. За пример можно взять любую ролевую игру, так как в этом вопросе они все похожи. Итак, нам достался персонаж, у которого практически нет одежды и способен он лишь разве что бегать по городу. Далее с обретением опыта появляется возможность повышать уровень героя. Многие профессиональные игроки считают, что акцент лучше делать на какие-то конкретные физические способности (сила, ловкость, здоровье) и магические заклинания. Развивать все умения понемногу бессмысленно. Эта концепция верна в том плане, что вы все равно не сможете пользоваться всеми заклинаниями сразу, поэтому довести одно заклинание до высшего уровня и постоянно применять его намного эффективней. Следует помнить, что у вашего персонажа все, как и у настоящего человека, взаимосвязано. Т.е. для увеличения мощности отдельного заклинания может потребоваться развить определенную физическую способность. Впрочем, сколько игроков столько и мнений. Но нельзя забывать, что каждый класс предназначен для какой-то конкретной цели: воры воруют, воины воюют, маги колдуют, лекари лечат, лучницы стреляют, друиды накладывают полезные ауры и т.д. Не стоит менять эту концепцию и пытаться сделать из мухи слона (например, из воина мага или наоборот). Бесполезных персонажей в игре нет, каждому найдется применение. На игровых ресурсах уже давно помещаются советы по тактике развития того или иного персонажа. Так, например, на сайте **www.travel.ag.ru/special/diablo2/news.shtml** вы сможете найти множество пособий по развитию любого персонажа в **Diablo II**.

Повышение опыта

Итак, как мы выяснили, персонажей много, и с каждым нужно работать по-своему. В любом случае, развитие персонажа заключает в себе еще и получение опыта. Чем больше монстров вы убьете, тем сильнее станете. Вообще, повышение опыта является одной из основных задач в ролевой игре. Есть два способа достижения этой цели. Во-первых, можно в одиночку сражаться с монстрами, а во-вторых, сражаться при поддержке других персонажей, что намного эффективнее. К тому же во многих играх существуют монстры, которых практически невозможно убить в одиночку.

Чтобы убивать больше монстров, необходимо выработать правильную тактику. Как мы уже отмечали, каждый игрок должен заниматься своим делом. Воины должны орудовать в ближнем бою, а стрелки и маги находиться на удалении и помогать воину всеми доступными средствами. Менять тактику можно как угодно, главное, превратить нескольких разрозненных игроков в одну взаимосвязанную систему. Важно не забывать о взаимопомощи. Помочь друг другу можно как физически (вылечить, помочь убить монстра, подкинуть деньги или вещи и так далее) так и нематериально, то есть дать нужную информацию (где находиться то или иное место, где можно найти хорошее оружие т.д.). Если вы будете соблюдать данные условия командной игры, убьете намного больше монстров.

Что касается сражений с другими персонажами, здесь о получении опыта можете забыть. Данный режим создан для развлечения, и помочь непосредственно в развитии вашего героя не сможет. Другое дело, если при убийстве соперника есть возможность забрать все его вещи, но сейчас подобные условия в ролевых играх практически не встречаются. Каждый игрок остается при своих вещах даже в случае смерти.

Какую игру выбрать?

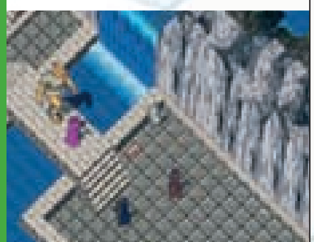
Ultima Online

Долгое время апогеем совершенства и мечтой большинства геймеров была игра **Ultima Online**. В ней существовало три основных класса персонажей: маги, воины и лучники. Внося различные изменения в игровой баланс, разработчики с помощью специальных добавлений попеременно делали каждый класс ве-



дущим. Несмотря на возраст игры, на официальном сервере до сих пор стабильно играют тысячи человек. Кроме официального платного сервера существуют еще десятки (если не сотни) бесплатных серверов, шардов, позволяющих поиграть в **UO**, не платя за лицензионную коробку (*см. «СИ» 03(108)* – ***прим. ред.***). Но здесь есть один значительный минус. Администратор такого бесплатного сервера устанавливает свои собственные правила игры, которым следует строго подчиняться. В **Ultima Online** все было продумано до мельчайших подробностей, хотя ошибок все равно избежать не удалось.

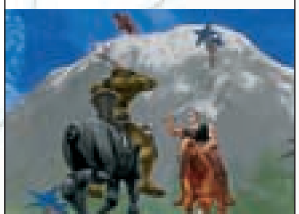
Система развития персонажей в игре действует следующим образом: существует список



умений, общий для всех игроков. Каждый из героев определяет «кем ему быть» и постоянно тренируется в своей области. Соответственно, те игроки, которые хотят создать сильного мага, не будут тренировать рукопашный бой. У каждого умения есть определенный лимит. Процесс развития персонажа до последнего времени был достаточно сложен. К сожалению, ошибки дали возможность увеличить скорость тренировки умений и добиваться того, что мастером магии герой мог стать не за 3-4 недели, как было предусмотрено разработчиками, а за 5-120 минут. Игроки больше не могли наступать на одни и те же грабли. Это стало следствием того, что на рынке появился серьезный конкурент – ролевик **EverQuest**.

EverQuest

Как альтернативу **UO** люди стали расценивать **EverQuest**. По сей день эта игра поражает своей глобальностью. Когда **EQ** только появилась на рынке, в ней был задействован лишь один большой материк. Переход с одной его стороны на другую занимал более суток(!) реального времени. Именно это и привлекало геймеров. Что же касается классов игроков, рас, умений, то игровая механика **EverQuest** и поныне



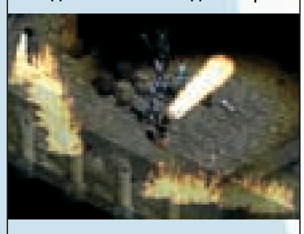
остается одной из самых проработанных.

За время существования игры (более трех лет) к ней вышло три дополнения. Последние включали в себя новых монстров, персонажей, вещи, в общем, практически все новое. Последнее добавление вышло совсем недавно. В нем создатели игры наконец-таки улучшили графику. Также был добавлен материк, заполненный новыми монстрами, которые гораздо сильнее, нежели на старом материке. Еще одним новшеством в **EverQuest'e** стало то, что всеми Убер-Монстрами (от немецкого **Uber** – «супер»), то есть самыми сильными враждебными созданиями в игре, управляют реальные люди. Это задумка сильно повысила популярность игры. Всем же хочется поуправлять старым драконом, сторожащим свои сокровища вот уже 1000 лет, отбить несколько натисков назойливых маленьких людишек, гномов и эльфов. В результате этого популярность достигла пика, в **EverQuest** играют около 150.000 человек из всех уголков мира. Для того чтобы разместить всех желающих, было создано множество игровых серверов. А чтобы повысить привлекательность игрового процесса, на различных серверах провели небольшие изменения. Так, например, на стандартном сервере битва между двумя игроками может быть начата только при обоюдном согласии. На других – согласия игрока не требуется, и вы можете в любую минуту снести голову своему коллеге. Игра в **EverQuest** платная – вам необходимо приобрести лицензионную версию, а также оплачивать каждый игровой месяц взносом в 10-15 долларов (в зависимости от тарифа).

Diablo II

Прошло уже много лет с тех пор, как компания **Blizzard** выпустила первую часть **Diablo**. Приняв во внимание все допущенные в ходе разработки первой игры ошибки, компания сделала вторую часть. **Diablo II** получилась на высшем уровне, хотя и получила немало критических отзывов. Тем не менее, эта игра до сих пор является одной из самых популярных в мире. В прошлом году вышло добавление под названием **Diablo II: Lord of Destruction**. Основные баталии проходят на сервере **Battle.Net**, благо в одиночном режиме все уже давно наигрались.

Без сомнения, разработчики сделали основной акцент на многопользовательской игре и создали все необходимые ры-



ВНИМАНИЕ, ТУРНИР!

Десятого февраля в компьютерном клубе «Полигон-5» стартовал многодневный турнир по игре Heroes of Might and Magic III. А знаменателен он тем, что проводится при поддержке Федерации Компьютерного Спорта России и является первым рейтинговым турниром в классе «пошаговые стратегии». Это означает, что по итогам данного соревнования будут начислены рейтинговые очки и, возможно, присуждены спортивные разряды. Если вы чувствуете в себе силы сразиться с лучшими игроками Москвы, приезжайте, вас ждут!

Более подробную информацию можно узнать здесь:

http://www.csport.ru — официальный сайт ФКС.

http://www.poligon.ru — сайт сети клубов «Полигон».

http://www.cyberfight.ru — информационный спонсор проекта.

чаги для взаимодействия игроков. Так, например, включив какое-нибудь защитное поле, вы распространяете его влияние и на других членов команды, находящихся поблизости. Опыт от убийства монстра делится между игроками – теоретически, вы можете просто стоять и смотреть на битву, и при этом опыт ваш будет постепенно повышаться. Многие игроки прибегают к этому методу, когда хотят быстро и безопасно прокачать своего героя. Бытующая теория, гласящая, что за 12 часов можно достигнуть пятидесятого уровня (всего их 99), была уже много раз воплощена в жизнь.

Во время игры в **Diablo II** вы можете чувствовать себя в полной безопасности и не бояться нападения другого игрока. Дело в том, что ваш соперник не может нанести удар, не объявив предварительно войну. Причем объявлять войну можно только в городе, где использование магии и оружия строго запрещено. Есть если вы видите, что ваш персонаж в опасности, спокойно выходите из игры.

Dark Age of Camelot

Недавно на рынке появилась еще одна интересная игра – **Dark Age of Camelot**. Многие специалисты сулят ей большое будущее. Она построена на следующей сюжетной линии. В царстве короля Артура настал черный день – умер властитель. Жители страны не смогли больше оставаться вместе и разделились на три враждующих королевства: **Albion**, **Midgard** и **Hybernia**. Внутри каждого из

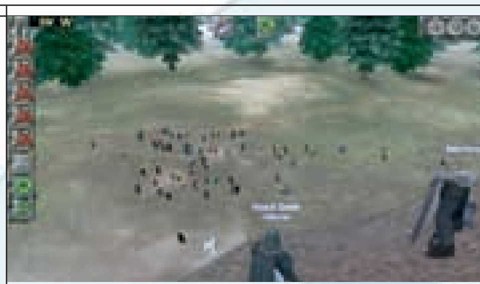


королевств образовались враждебные расы. И понеслась-поехала…

В игре множество классов персонажей, еще большее количество путей развития оных. Основное отличие от **EverQuest** и других ролевых игр заключается в том, что в **DAoC** есть хорошо продуманная система боев между игроками. С героями из своего королевства вы биться не можете, но, если хочется крови – добро пожаловать к соседним границам, где находятся великие бастионы.

У каждого королевства есть по восемь таких бастионов. В двух из них хранятся некие реликвии, повышающие боевые характеристики воинов и магов. Потеря одной из них приведет к ослаблению возможностей магов, потеря другой – соответственно, к ослаблению воинов. Завоевание же вражеской реликвии дает захватчикам дополнительный бонус к своей собственной. Конечная цель – завоевать все три королевства. Пока ни на одном из двадцати американских серверов никто не смог этого сделать.

В настоящее время существует только американская версия игры. Стоит она $40 – сравните со стоимостью **EverQuest** (со всеми дополнениями), равной $150. Разница, как говорится, налицо. А вот цена за месяц игры для обоих продуктов одинакова – $10.



Как заработать на игре?

Многие из тех, кому не удается посвящать играм много времени, готовы платить дополнительные доллары за уже готового, сильного героя или за какую-то редкую вещь. В связи с этим, возник электронный вещевой рынок. Появились люди, зарабатывающие игрой на жизнь, – как бы странно это ни прозвучало. Редкие вещи стоят довольно-таки дорого, а умело прокаченные герои еще больше. Недавно один мой знакомый продал лук **Windforce** из **Diablo II** за $100 (*см. «СИ» 03(108)* – ***прим. ред.***). Отчасти это объясняется тем, что вещи для персонажа имеют огромное значение. На турнирах экипировка может решить исход всего сражения! А какое удовольствие заплатить энную сумму и получить лучшего персонажа для дуэлей?! Киберспортсмены же вполне могут проявить здесь свой опыт и превратить его в живые деньги – так сказать, объединить приятное с полезным.

Мало кто знаком с процессом покупки-продажи вещей или целых персонажей. Сразу уточним, что в деле участвуют три стороны – продавец, покупатель и посредник. Посредником может выступать любая организация, будь то обычный сайт или Интернет-магазин. Возьмем за пример Интернет-магазин **eBay.com**. Итак, вы беззаботно рубите монстров, и вдруг из одного из них вылетает меч, который никто до вас не видел. Сразу появляется крамольная мысль его продать. Идем на eBay и подаем заявление о продаже данного меча, а затем ждем, пока кто-нибудь даст приемлемую цену. Далее в игру вступает посредник. Покупатель пересылает на ваш счет необходимую сумму, после чего в заранее обговоренное время в игре встречаются три игрока: игрок покупателя, посредника и ваш. Вы передаете заветный меч посреднику, а он, в свою очередь, покупателю. В это же время к вам на счет поступают деньги от eBay (посредник берет процент от суммы). В случае продажи целого персонажа в роли меча выступает пароль для управления героем. Как видите, ничего сложного. Главная проблема состоит в том, где достать этот заветный меч или любую другую достойную вещь. Профессиональные геймеры уже написали множество пособий и вывели еще больше теорий по тому, где, когда и у кого можно выудить нужный предмет. Подобные статьи вы можете найти практически на любом сайте, посвященном выбранной вами игре.

К сожалению, подобный бизнес имеет не самые радужные перспективы. Ведь подобные операции создают сильный дисбаланс в игре, а также позволяют обманывать большое количество доверчивых геймеров – кто скажет, какова истинная стоимость того или иного предмета?

Все это, конечно же, не могло понравиться компаниям-производителям **MMORPG** игр, например **Sony** и **Verant**. И вот в связи с заявлением этих двух компаний о том, что все предметы из игры **EverQuest**, продающиеся на аукционах **eBay**, являются интеллектуальной собственностью, большинство игровых аукционов вынуждены были закрыться. В ответ поклонники **EverQuest** подали в суд на **Sony** за ущемление прав.

Заключение

Надеемся, что эта статья поможет вам выйти на профессиональный уровень и стать одним из лучших игроков в России. Не забывайте, что киберспорт – это не только турниры, но еще и каждодневный труд. Удачи на виртуальном пространстве!

Medal of Honor: Allied Assault

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9367

Blade
blade@gameland.ru

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Игра очень динамична и в то же время дает широкое поле для тактических маневров. Особенностью является то, что обойма расходуется за считанные секунды, а перезаряжается автомат довольно долго (забавно, но враги перезаряжают быстрее, поэтому начинают огонь первыми). Кроме того, выстрел в голову обычно смертелен, даже из пистолета, но при условии, что на голову не одета каска. Враг умирает быстро и зрелищно — одной очередью за 3 секунды можно положить до 4 противников, а они обычно набегают по нескольку человек. Поэтому надо четко рассчитывать количество оставшихся патронов и для перезарядки оружия прятаться за угол или дерево. Чтобы не совершать ошибок, реакция и выдержка должны быть просто феноменальными. Зато какая динамичность — адреналин плещет через край!

Medal of Honor очень дружелюбна к пользователю, на протяжении игры постоянно всплывают подсказки по управлению и прохождению. В любой момент можно нажать клавишу [TAB] и просмотреть список текущих заданий, а также их статус (выполнено или нет). Миссии линейны, однако построены очень грамотно. Путь всегда только один, но все так обустроено, что нет ни малейшего желания никуда сворачивать. Дизайн просто великолепен, смена заданий во время миссий достойна всяческих похвал. А скриптовые сценки, которых просто уйма, делают дальнейшее развитие событий непредсказуемым. Интересно играть, черт побери!

В прохождении не должно быть проблем. Единственный совет: если встречаете странности, например, постоянно выбегающих из пустой комнаты врагов, значит это ошибки скрипта (вы не задействовали какой-то триггер). Просто пробегите дальше и все будет нормально. И еще рекомендую почаще пользоваться [F5]/[F9] — сохранение и загрузка происходят на удивление быстро. Кроме того, компас всегда показывает направление на ближайшую точку, куда надо двигаться, так что заблудиться невозможно. А еще он показывает откуда в вас стреляют, что просто незаменимо при поиске укрывшихся снайперов. Да, и еще следите за своими союзниками — они грамотно двигаются и переговариваются почти как настоящие спецназовцы. Кстати, иногда они все-таки стреляют в стену или скалу — значит за поворотом враг. Также иногда можно услышать беспорядочную стрельбу в соседней комнате — **AI**, увы, не идеален. Но все это мелочи. Встречайте один из лучших **3D action** последнего времени, и да хранит вас святой Томпсон!

Traning

Следуйте указаниям, данным в подсказках. Вам нужно разобраться с управлением, по умолчанию – клавишей [ ], чтобы прыгать, [CTRL], чтобы присесть и пройти под сетками, а также [E], чтобы вначале взять взрывчатку, а потом положить ее сзади танка на красную отметку. После этого вас научат стрелять из основных видов оружия — пистолета, автомата, снайперской винтовки и стационарного пулемета. И еще кидать гранаты. Если забыли, что от вас требуют, нажмите [TAB]. Основной урок — почти все оружие имеет 2 режима стрельбы, а гранаты можно кидать далеко (левая кнопка мыши) и близко (правая), что может пригодиться при метании с крыши дома.



Какая красота! Однако после танков и артиллерии от этих зданий останутся лишь одни руины.

Эпизод 1: Lighting the Torch

Rangers Lead the Way

Задание: проникнуть на вражескую базу.

На посту один из двух грузовиков с солдатами будет взорван — винтовку в руки и в бой! Следуйте за вашими напарниками, они знают куда бежать. Если вы отстанете, они подождут. Пока не войдете в город, можете даже не стрелять, ваши сослуживцы с этим неплохо справятся, а вот в переулках берите инициативу в свои руки. В конце вас ждет засада. Как только начнется заварушка, бегите за одним из ваших солдат на второй этаж и используйте станковой пулемет. Здесь имеет место баг — враги будут прибегать «из ниоткуда» до бесконечности, пока вы не подниметесь на второй этаж! По сюжету в этом месте погибнут все ваши товарищи. Помните, что винтовку **M1 Garant** можно перезаряжать, только когда в ней кончится обойма. Так что иногда выгодней выстрелить последний патрон в стену, чтобы входить в комнату с полным боезапасом.

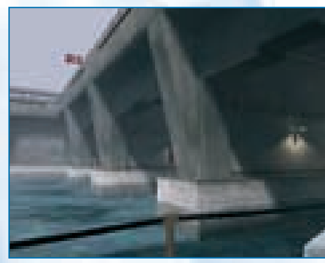


На сложных скриптах завязана половина сюжета.

The Rescue Mission

Задание: спасти пленного агента и помочь ему завершить его миссию.

Дождитесь, пока грузовик с солдатами уедет, чтобы не поднимать шум стрельбой. Справа от ворот есть дверца, пройдите через нее. Агента держат в здании, где на первом этаже играют в карты три немца. На втором этаже возьмите со стола один автомат, второй достанется горе-агенту. А дальше следуйте за ним — он посоветует не попадать под лучи прожектора (иначе изрешетят из пулемета как деревянного утенка в тире). Впрочем, часовых с вышек можно снять винтовкой или поступить еще проще – побить стекла в прожекторах. Вообще, майор **Grillo** — парень не промах, знает укромные места с аптечками (кстати, он временами любит прикладываться к небольшой подозрительной емкости зеленого цвета), так что следите за ним в оба. Он приведет вас на склад, где надо взять взрывчатку. После этого бегите к воротам, которые лихо взлетят на воздух (не без вашей помощи), а уж потом к 88-мм пушкам — неоконченному заданию раскрывшегося агента. Заложите под одну из них взрывчатку, а вторая взорвется сама (уж не сиамские ли это близнецы?). После уничтожения зениток высадка союзников должна пройти более гладко. Честь нам и хвала!



МоН тяготеет к грандиозным сооружениям.

Sabotage the Motorpool

Задание: вывести из строя 3 грузовика и 4 танка. После этого майор **Grillo** вас вывезет.

Чуть впереди и слева будет ангар. Перережьте шланг (тормозной?) у обоих грузовиков, после чего идите в ангар напротив, там есть еще один грузовик. Как подпортите репутацию и этому «Опелю», пройдите через проход, куда уйдет рабочий с ящиком. Подождите, пока один из танков чуть отъедет, и установите радиобомбу на задней части корпуса оставшегося. Советую убрать автомат (если еще не кончились патроны) и достать винтовку — она в данном случае более эффективна. Заминируйте отъехавший танк — останется еще два. С ними будьте осторожны, так как возле них полно народу. Аккуратно снимите противников с помощью винтов, а после пристрелите часовых на обеих вышках. После взрыва выбегут еще не-

сколько солдат-нацистов, что с ними делать, вы прекрасно знаете. Осталось подбежать к джипу у входа с гордо восседающим на нем майором.

Lighting the Torch

Задание: уничтожить все самолеты **Stuka** на аэродроме и электронное оборудование радара, подать сигнал с маяка.

Grillo будет вести джип, а вы — вести огонь из пулемета. Ваша основная цель — метко стрелять. Будьте бдительны, враги появляются не только по ходу движения джипа. Когда вы остановитесь, расстреляйте деревянный забор и всякий хлам — ящики, неповоротливых вояк и прочее, чтобы освободить дорогу. После этого вас догонит грузовик с немцами. Проще всего застрелить шофера или взорвать машину, но можно и перестрелять врагов на борту. Когда джип заедет в тупик и начнет разворачиваться, стреляйте по бочкам — они взорвутся.

Майор будет ездить кругами по аэродрому, пока вы не уничтожите все самолеты. Здесь вас ожидают три новости, и все плохие. Во-первых, выедет еще один грузовик с солдатами, во-вторых, некоторые пехотинцы имеют ракетные установки, хоть и стреляют они не очень метко. И главное, если не успеете уничтожить самолет во время его взлета, потом он будет регулярно атаковать вас с воздуха. Впрочем, возможно, вам удастся его сбить позже.



Внутренности лодки — оцените детализацию!

Когда зайдете в бункер, отыщите дверь слева. За ней находится оборудование, подлежащее уничтожению. Далее вы увидите справа проход вниз — там можно взять бинокль. После лифта прыгайте через перила вниз, к грузовикам. Уверенной походкой держите путь на улицу, далее вдоль скалы к маяку. Винтовая лестница выведет к рычагу, который надо повернуть. Спуститесь вниз. У входа будет ждать грузовик — в нем полно врагов. Если перестрелка завершится в вашу пользу, немного погодя увидите еще один грузовик, где находится знакомый майор.

Эпизод 2: Scuttlint The U-529

Secret Documents of the Kriegsmarine

Задание: найти 4 секретных документа и основной вход на базу.



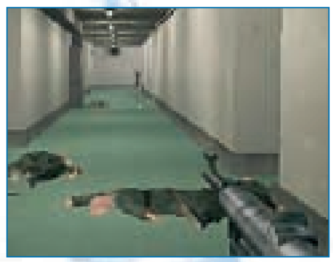
Выстрел в голову из пистолета с глушителем — это не менее приятно, чем использование снайперской винтовки.

Наконец-то нам дали снайперскую винтовку! Майор **Grillo** откроет вам ворота и его тут же убьют — ничего не поделать, это скрипт. Даже если вам удастся застрелить двух вражеских солдат (по одному выстрелу на каждого, и только в голову, иначе не успеете!), наш бедный напарник вскинет руки, захрипит и упадет, хотя в него никто и не стрелял... На балконе одного из зданий сидит снайпер, будьте осторожны. Найдите большое сооружение с фашистскими флагами — внутри на втором этаже лежат все 4 документа (2 на столах и 2 на стене). Вернитесь на первый этаж и ищите дверь. Идите направо, за углом стоит солдат, который бросит в вас гранату. Постарайтесь опередить его, ибо хороший враг — мертвый враг. Когда пройдете по дороге вниз, зайдите в небольшую черную дверь в здание, где горит свет. Спустившись вниз по железной лестнице, найдете дверь – это выход.

Scuttling The U-529

Задание: уничтожить прототип **Naxos**, заложить взрывчатку в **U-529** и найти другой путь для спасения.

Уберите оружие (клавиша [0]), и возьмите офицерскую форму на скамейке [E]. Если вас попросят показать документы, обязательно покажите (клавиша [7]). И не доставайте оружие без надобности, иначе поднимут тревогу. Слева от железной лестницы, ведущей вниз, есть дверца. Пройдите туда и уничтожьте прототип. Ученые начнут стрелять, так что придется их тоже того... Прямо по курсу первой лодки есть лестница на второй этаж. Убейте офицера и заберите его документы, дающие доступ второго уровня. Теперь можете пройти к следующей лодке. Чтобы попасть внутрь, надо забраться по лестнице из скоб.



Похоже на тир с высовывающимися из-за углов противниками.

В лодке идите прямо. В последней рубке закройте за собой дверь и убейте из пистолета с глушителем солдата, стоящего к вам спиной. Заложите взрывчатку — и бегом в другой конец лодки. Там тоже заложите заряд, а также прихватите манифест со стола. И бегом тем же путем с лодки на берег. Слева по курсу откроется решетка. У последней лодки в доках справа (по направлению к морю) есть проход, а там лестница к системе вентиляции.

Escape from Trondheim

Задание: добраться до поезда, чтобы эвакуироваться.

Ага, кажется, мы пользуемся популярностью — все переполошились, солдаты открывают вентиляционные люки и заглядывают в проходы. Смотрите по сторонам, за решетками полно врагов. В принципе, их можно и игнорировать. Один, наверно самый прыткий боец вермахта, умудрился тоже залезть в вентиляцию. Так и умрет, бедняга, между небом и землей. Когда выйдете на улицу, не спешите. Подъедет поезд, из которого наши соратники начнут стрелять по фашистам, принимая огонь на себя. Вы должны успеть на поезд, пока он не уехал — действуйте оперативно. Как только запрыгнете к своим в вагон, операция будет завершена.

Эпизод 3: Operation Overlord

Omaha Beach

Задание: высадиться на берег, захватить бункер.

Знаменитая высадка союзников в Нормандии. Потрясающая миссия, масштабная и зрелищная. Смотрится в тысячу раз лучше, чем ролик в начале игры, описывающий те же события.



А вот и "тяжелая кавалерия"! Ну чем не кадр из блокбастера?

Как только откроется люк лодки, начнется настоящий ад. Смотрите на компас, он подскажет, в каком направлении бежать (бегите прямо – не ошибетесь). В качестве прикрытия используйте расставленные ежи. Где-то на берегу сидит медик, который сможет оказать вам медицинскую помощь (будьте уверены – таковая вам понадобится). Добравшись до колючей проволоки, вы увидите, что все наши солдаты залегли под откосом. Последуйте и вы столь мудрому примеру (клавиша [CTRL]), чтобы оказаться вне досягаемости вражеских пуль. Вы вновь можете воспользоваться услугами санитара. Найдите капитана, он прикажет принести взрывчатку. Это такие длинные, метра полтора, зеленые цилиндры. Принесите их (следуйте по компасу) солдатам — они взорвут ограждение.

Дальше бегите (аккуратненько, между пулями) и прыгайте в окоп. Там вы встретите раненого солдата, который предупредит, что за поворотом турель. Уничтожьте огневую точку и пробирайтесь в бункер. Поднимитесь на самый верх, преодолев две лестницы, и найдите балкон. Там надо уничтожить пулеметчиков. Заодно из подобранной по пути винтовки или из стационарного пулемета снимите пулеметчиков снаружи (они расположились в небольших окопах). После этого убейте еще одного пулеметчика, что стреляет по выходу из бункера и, воспользовавшись его пулеметом, расстреляйте прибежавших противников. После этого идите на выход.

Battle in the Bocage

Задание: уничтожить две 88-мм пушки.

У дома вас встретит солдат — вместе с ним очистите дом от присутствия против-



Высадка в Нормандии, нервы на пределе.

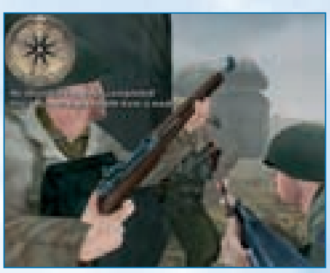
ника – после чего он подведет вас к одной двери. Откройте ее — там будут двое союзников, однако одного из них тут же убьют. Теперь ваша задача защищать дом от нападающих со двора. Стреляйте из окон. Потом нападать будут с «парадного» входа. Здесь проще, ибо на первом этаже стоит станковой пулемет с бесконечным боезапасом. Теперь надо бежать по дороге и найти любое из 88-мм орудий.

Направляйтесь по дороге направо, потом еще раз направо — там вас поджидает солдат-союзник. Обойдя дом и выйдя на полянку (рядом с кирпичной башенкой), расстреляйте врагов, затем отыщите радио и возьмите его. Вернитесь к развилке, где вы повернули направо, и идите прямо. Но аккуратно, так как встретите 88-мм пушку. Находясь вне зоны поражения, переключайтесь на бинокль (клавиша 7) и наводите авиаудар (левая кнопка мыши) на орудие. Миновав обломки некогда грозной пушки, сворачивайте налево и идите через открытые ворота. Там за странным прямоугольным сооружением стоит зенитка — заложите в нее взрывчатку. Теперь бомбардировщик сможет нанести еще один удар. Можете зайти в бункер и использовать пулемет – внимание вражеских солдат вам обеспечено. Возвращайтесь назад. По дороге вы натолкнетесь на последнюю 88-мм пушку. Наведите авиаудар, после чего спрыгните в окоп справа от орудия.

The Nebelwerfer Hunt

Задание: уничтожить 4 ракетомета **Nebelwerfer 41.**

Возьмите патроны к “снайперке” в ящике. Впереди вы увидите гусеничную самоходку. Ее невозможно уничтожить обычным оружием, придется воспользоваться услугами авиации. В городе в одном из зданий справа отыщите ракетницу. Тут же в окне вы заметите танк — он проломит дыру в стене. По этой улице в последнем доме слева есть дверной проем, а там еще один пролом в стене, который выведет вас к кладбищу (добрый знак!) и небольшой церкви. Миновав ее, снова выходите на дорогу. Совсем скоро будет цель миссии — 4 ракетомета, причем один сразу слева, а остальные три правее и на некотором удалении. Осталось уничтожить охрану, и миссия будет завершена.



Модели даже вблизи не теряют «человеческий» облик.

Эпизод 4: Behind Enemy Lines

Rendezvous with the Resistance

Задание: найти пилота сбитого самолета и доставить бедолагу в убежище в церкви.



Я же говорю, странный тип — все время прикладывается к фляге…

Пилот находится рядом со сбитым самолетом. Там же сбоку есть малозаметный проход — идите по нему, так быстрее и безопаснее, так как дорога «по умолчанию» хорошо простреливается фрицами. Двигайтесь осторожно — в вас будут стрелять издалека (и метко). У деревянных заграждений ждет засада, берите влево и отстреливайте из винтовки пулеметчиков. Как только пилот побежит в укрытие, сразу же хватайтесь за пулемет, т.к. подъедет грузовик, полный солдат. У алтаря есть потайная кнопка, нажав которую вы откроете вход в убежище, где вас уже будут ждать союзники. Будьте внимательны — кнопка совсем незаметна!

Diverting the Enemy

Задание: взорвать 3 танка и поезд.

Сразу после начала миссии мимо вас проедет пустой грузовик. Бегите за ним и, когда он остановится на посту, запрыгните на борт. Грузовик доставит вас прямо к 3 танкам, которые надо заминировать. После этого идите к окопу, где сидел снайпер, заберите его винтовку, перепрыгните через заграждение и двигайтесь вправо по рельсам. Активируйте рычаг перевода путей, но перед этим снимите фашиста в малозаметном бункере на развилке. Пройдите под мостом — справа небольшой проход. Зайдите в здание и поднимайтесь, пока не отыщите лифт. При выходе к рельсам переключитесь на “снайперку”. Заложите бомбу в тупик и поднимитесь на мост, к небольшому домику, в котором надо повернуть рычаг. Выйдите из будки и увидите слева грузовик. Залезайте в кузов. Шофер вывезет вас, однако по пути придется отстреливаться от фрицев. А заодно, проезжая по мосту, можно полюбоваться грандиозной аварией поезда. Что ж, после такой мастерской диверсии фашисты не скоро опомнятся!

The Command Post

Задание: найти чертежи нового танка, боевые планы и манифест.

Опомнились они скоро, так как в этой миссии вряд ли у вашего автомата будет возможность остыть. Для начала снимите издалека из “снайперки” охрану. В сарае, около которого вас высадят из машины, есть вторая дверь, выходящая на другую сторону колючей проволоки. Если поднимется тревога, в ближайшей будке отключите сирену, иначе враги будут прибегать до бесконечности. Справа от нового танка (серый такой, второй по счету, который встретится) есть дом, в его подвале документация на новый Тигр, а на втором этаже радиостанция, с которой надо подать ложный сигнал. В следующем доме на втором этаже возьмите боевые планы противника и в соседней комнате (тоже на втором этаже) — взрывчатку. Взорвите во дворе оба танка и в последнем доме на втором этаже в левой части заберите манифест. Теперь направо от выхода из дома и через открытые ворота на мост, где будет ждать грузовик с симпатичной хм… шофершей.



Крепче за шоферку держись, баран! (из песни)

Эпизод 5: The Day Of The Tiger

Sniper’s Last Stand

Задание: найти попавших в переплет союзников.

Город во власти снайперов. Точнее, «кемперов». Довольно сложная миссия — почаще пользуйтесь F5/F9 и ориентируйтесь по красным вспышкам на компасе, показывающим, откуда по вам стреляют. Иначе зеленую каску на фоне зеленой листвы дерева, растущего около зеленого дома, да еще при вспышках молний (белых — хоть это радует) обнаружить очень непросто. На втором этаже первого же доме справа от места, где вы встретите группу поддержки, возьмите базуку (это все что осталось от пропавших ракетчиков). Идите через ворота в неисследованную часть города. Слева в здании вы встретите команду танкистов. Из окна подбейте из базуки подъезжающий танк, после этого подберите валяющиеся на полу ракеты. Постарайтесь, чтобы танкисты выжили, поскольку дальше начнется кошмар. Старайтесь стрелять в голову, так как времени на второй и третий

выстрел может просто не быть. В конце концов, вы найдете главное здание — за ним стоит танк, на котором вы уедете из этого проклятого городка.

The Hunt for the King Tiger
Задание: эвакуироваться на танке.

Вы управляете и движением, и пушкой танка. Боезапас не ограничен. Как ни странно, но это одна из самых легких миссий, главное — не торопиться. Заранее стреляйте по зданиям — они будут обрушиваться и хоронить вражеских ракетчиков под завалами. Кстати, солдат можно давить гусеницами или банально расстреливать. Чтобы уничтожить пулеметчика на вышке, выстрелите по бочкам у основания — вышка эффектно упадет. Основные противники: танки, ракетометчики и уже привычные 88-мм пушки.

The Bridge
Задание: не подпускать врагов к детонатору, проводить артудары.

Идите в первый поворот налево и поднимитесь в одном из зданий на второй этаж. Оттуда откроется удобная для обстрела панорама моста. Наведите снайперский прицел на детонатор, так чтобы, когда вражеские солдаты присаживались, перекрестье было у них на уровне головы. Теперь просто ждите, пока они подбегают и присаживаются (чтобы взорвать мост), и только тогда нажимайте на курок. Да, и не забывайте время от времени перезаряжать оружие. После этого пойдут танки. Пока на мосту стреляет «Тигр», вы должны наводить артиллерийские удары (с помощью бинокля) на вражескую технику. Танки будут идти двумя маршрутами — вначале уничтожайте тех, что в городе, а потом тех, что едут вдоль реки. Помните, наводить надо с небольшим опережением, так как удар производится с небольшой задержкой. К вам в комнату будут забегать солдаты, стреляйте по ним из “снайперки”, но без прицела — так они погибают с одного выстрела.





Ставни хлопают на ветру, листва шевелится, хмурое небо… Это надо видеть!

Эпизод 6: Return to Schmerzen

The SiegFried Forest
Задание: найти и уничтожить две зенитки и одну 20-мм пушку.

Вы в ночном снежном лесу. Основные противники — снайперы в маскхалатах и пулеметчики. Аккуратно идите и стреляйте врагам в головы — к этому этапу игры у вас должны хорошо получаться подобные фокусы… Впрочем, многие враги в касках, так что убить их с одного выстрела не получится. Возможно, вблизи проще дать очередь из автомата. Чтобы не заблудиться (ночь все-таки), следуйте указаниям компаса. Взорвите две зенитки — дальше компас выведет вас к выходу. Последнюю цель найти несложно — войдете в здание, внутри которого есть лестница из скоб. На крыше этого сооружения расположена 20-мм пушка.

Die Sturmgewehr
Задание: украсть чертежи и образец нового оружия **StG44**, взорвать склад боеприпасов.

Убейте офицера и возьмите его форму. В левом проходе убейте двух солдат и заберите документы (странно, ведь вы уже в офицерской форме, а они на вас все равно нападают). Далее спускайтесь по железной лестнице вниз, потом направо и еще раз направо. Вы увидите офицера, который стоит на проходе и не желает отходить. Когда патрульный скроется из вида, убейте офицера и заберите его документы второго уровня доступа. Теперь быстро бегите, пока не вернулся патрульный, и проходите в дверь слева от огневой точки (куда вас не пустили бы без новых документов). Проходите дальше пока на вас не нападут ученые, забирайте чертежи (дверь справа), потом все доступные автоматы и закладывайте взрывчатку у ящиков. Возвращайтесь тем же путем, что и пришли. Прямо у входа слева откроется решетка, бегите туда и выбегайте за пределы базы. Двигайтесь вдоль забора в сторону леса — там находится выход с уровня.

The Communications Blackout
Задание: взорвать радиопункт

В северной части города вы найдете два барака — в каждом из них заложите по две бомбы, плюс сзади каждого еще по одной (итого 6). После этого надо спасаться – бежать к резиденции коменданта, которая расположена, по закону подлости, на южной стороне города. Прорывайтесь (яростный бой гарантирован), забегайте на второй этаж и прыгайте в открытое окно.

The Schmerzen Express
Задание: Обесточить электрозаграждение, передать ложный приказ на остановку поезда.

Бегите направо, потом через ворота и по рельсам налево, пока не доберетесь до железнодорожной станции. Остерегайтесь собак. Против них хорошо действует либо меткий выстрел (например, из пистолета), либо очередь из автомата. Впрочем, против кого это не действует?

Забирайтесь на перрон, бегите слева от домика через решетчатую калитку, потом еще через две. Вы попадете в дом, где нужно расстрелять висящий на стене блок питания, обесточив тем самым электрозаграждение. Возвращайтесь на перрон — дверь в домик будет открыта. Поднимайтесь на второй этаж, потом налево и передайте по радио ложный приказ.

Storming Fort Schmerzen
Задание: освободить пленных, взорвать базу.

Как только двери вагона откроются, вам нужно как можно быстрей уничтожить охрану на вышках. При этом — с минимальными потерями среди союзников. Забегайте внутрь здания, расстреляв всех кого можно, и найдете рычаг, освобождающий пленных. На обратной дороге вас встретит инженер, который предложит взорвать дверь. Используйте детонатор и направляйтесь в открывшийся проход. На развилке поверните направо, потом двигайтесь вниз. Заложите взрывчатку, потом переберитесь через ящики справа. Заминируйте щиток распределения топлива. Вернитесь чуть назад, под лестницей перелезьте через ящики, заложите последнюю бомбу и двигайтесь налево. Включите основной топливный поток (чтобы дотянуться, пройдите на четвереньках под трубой).



Возвращайтесь к лифту. Идите прямо, потом влево и вниз по лестнице. Когда найдете еще один лифт, поворачивайте направо. Возьмите маску и возвращайтесь к лифту. Что, неудобно в противогазе, да еще с грязными стеклами? А то! Поверните два вентиля, заложите взрывчатку и бегом (за 30 секунд) обратно на лифт! Когда здание дрожит, а изо всех щелей вырывается пламя – это верный признак, что пора сматывать удочки. И советую не мешкать, ноги в руки — и на выход! Кстати, не обращайте на попадающихся фрицев особого внимания, роль бифштекса и так не слишком завидна. На улице прыгайте на ходу в вагон к союзникам и… И все. Поздравляем, и желаем поменьше попадать в подобные передряги, удачи!

КАК ПОЛУЧИТЬ ВСЕ МЕДАЛИ

1 медаль. В миссии **The Rescue Mission** надо освободить не только майора **Grillo**, но и английского пленного. После того как возьмете взрывчатку, поднимитесь наверх по ступенькам возле грузовика во дворе. Бывший пленный должен остаться жив до конца миссии.

2 медаль. В лодке во время миссии **Scuttling The U-529** надо забрать манифест, лежащий на столе в носовой части (пройдите немного дальше того места, где надо заложить взрывчатку).

3 медаль. Надо всего лишь остаться в живых после миссии **Omaha Beach**. Кто ее прошел, поймет цену этой медали.

4 медаль. В миссии **The Command Post** надо взорвать два новых «Тигра» (**new Tiger**). Взрывчатку можно найти на втором этаже во втором по счету доме.

5 медаль. В миссии **Sniper’s Last Stand** все три танкиста должны выжить.

6 медаль. За успешное завершение миссии **The Bridge** — когда вы, как прожженный «кемпер», помогали союзному танку на мосту из снайперской винтовки, а также с помощью артударов.

7 медаль. Надо чтобы остались в живых не менее шести рейнджеров в миссии **Storming Fort Schmerzen**, когда вы с напарниками после выхода из поезда отстреливались от снайперов. END

Еще один великолепный МИФ...

Советы по прохождению игры Myth III: The Wolf Age

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8540

Максим Заяц
maxim@gameland.ru

Миссия 20: The SunHammer

Задача: Мощью **SunHammer** обрушить пять храмов великанов Trow.

SunHammer – совершенно гениальное изобретение. В момент использования этого артефакта («дополнительная способность» Коннахта, [T]) погибают все великаны **Trow**, находящиеся в пределах видимости. Более того, при этом даже разрушаются находящиеся поблизости храмы, так что все, что от нас требуется, – со сверкающим молотом в руках обежать карту и уничтожить все величественные постройки великанской расы. Впрочем, есть и некоторые сложности. Во-первых, молот у нас «шестизарядный», так что от идеи с шиком уничтожать каждого встречного врага придется отказаться – «заряды» нужно экономить. Великанов мы будем убивать по-старинке, в рукопашной, а еще лучше – старательно обходить стороной. Тяжелая поступь Trow слышна задолго до их появления, так что вовремя убраться в сторону не составит особого труда. Да и сами великаны, лишенные гигантских молотов с доспехами, равно как и любых магических способностей, уже не представляют столь серьезной угрозы. Так, немного топчут ногами, немного дерутся руками – в общем, ничего страшного. На протяжении всей миссии Стражи будут лечить потрепанных в бою бойцов-берсерков и Коннахта. Передвигаясь по карте, не стоит растягивать отряд в длинную цепь – так врагам будет легче перебить наших бойцов поодиночке. В идеале, прежде чем уничтожить тот или иной храм, стоит подманить поближе одного-двух великанов – не пропадать же зря «заряду». Разрушенный храм отличается от целого разве что сломанными колоннами – внешне разница не так уж заметна. Четыре храма расположены в центральной части карты, пятый, последний, – в горах на юго-востоке. Лишний «заряд» можно использовать по ходу миссии, убрав с дороги какого-нибудь особенно настырного врага. Уничтожив все пять храмов, мы с успехом завершаем эту миссию и отправляемся в самое сердце страны великанов в поисках их главного артефакта.

Миссия 21: The Heartstone of Nyx

Задача: Найти и уничтожить артефакт **Heartstone of Nyx**, прежде чем прекратится действие заклинания Мирдреда.



Как и в предыдущей миссии, никто не просит нас самоотверженно сражаться с великанами. Наоборот, чем тише и незаметнее мы подберемся к главной святыне **Trow**, тем лучше. К тому же, нас поджимает время — сдерживающее основную часть армии противника заклинание Мирдреда далеко не вечно, поэтому стоит поторопиться. **Heartstone of Nyx** находится на северо-востоке карты, но пересечь город по диагонали не удастся – непременно помешает огромная центральная постройка. Придется пробираться задворками, старательно используя небольшие возвышения, для того чтобы избегать встреч с патрулирующими улицу великанами. Помимо всего прочего, нам необходимо беречь гномов – только им под силу уничтожить вражеский артефакт. Не стоит рисковать ими понапрасну – порой проще пожертвовать одним бойцом отряда, для того чтобы он увел за собой всех врагов, очистив путь своим товарищам. Правда, несколько напрягают великаны-маги, на этот раз неведомым образом обучившиеся парализовывать наших бойцов на некоторое время. Но смельчак-одиночка вовсе не обречен – оторваться от гигантов все же реально. Обнаружив в северо-восточном районе гигантскую статую, мы готовимся к последнему бою, избежать которого, увы, не удастся. **Heartstone of Nyx** находится на возвышении в северо-восточном углу карты. Сияющий камень покоится на треноге, и его охраняют два великана – один обычный и один великан-маг. Расправившись с ними – мага стоит еще издалека обработать зажигательными снарядами гномов и затем добить пехотинцами, после чего можно переключать внимание на его напарника, — мы отводим весь отряд в угол карты (подальше от спуска) и поручаем гномам уничтожить камень, который оказывается на удивление хрупким. Немедленно появляется целая толпа великанов... но уже поздно: мы победили, и за оставшиеся до конца миссии несколько секунд добраться до нашего отряда они не успеют.



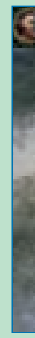
АКТ 5: THE LEVELER
Миссия 22: Dream Duel

Задача: Победить Наблюдателя (**Bahl`al, The Watcher**, **Necromancer**) и его армию нежити.



Начинается миссия далеко не так радужно, как хотелось бы: толпы нежити увлеченно добивают остатки наших отрядов. Впрочем, одну группу мы все-таки получаем под свое командование и начинаем постепенно продвигаться на запад. Буквально через несколько шагов мы получаем первое подкрепление – крошечный отряд, состоящий из нескольких берсерков и одного гнома. Враги тем временем наступают со всех сторон. В этой миссии нам противостоят гхолы, «забытые», призраки и тролли. Расправившись с несколькими вражескими отрядами, мы получаем еще одно подкрепление – полдюжины воинов во главе с Мирдредом. У последнего имеется фирменное суперзаклинание, позволяющее «на раз» уничтожить любой отряд врагов – только бы они все стояли неподалеку друг от друга. Но вот незадача – соблазн облегчить себе жизнь подобным образом придется тщательно подавлять, ибо заклинание это можно применить всего три раза, и каждая из этих попыток может стать решающей в финальном сражении. Нам также показывают Наблюдателя, стоящего на небольшом холме в окружении толпы невооруженных троллей. Объединив отряды, мы продолжаем драться по-старинке, старательно изводя нежить и продвигаясь на запад. Вскоре мы оказываемся прямо перед укрепленной позицией нашего главного противника. Следующая задача: выманить на себя три отряда троллей, не привлекая внимание Наблюдателя. Этот тип владеет наимощнейшим заклинанием, способным воздвигнуть небольшой вулкан прямо на том месте, где находится наш отряд... вернее, где он до этого находился. Магия убийственная, единственное спасение – в скорости, также помогает явное нежелание Наблюдателя покидать любимый холм и устремляться в







атаку. Одним словом, выманив троллей, нужно отвести их подальше от главного противника и там перебить зажигательными снарядами гномов, не используя (!) при этом драгоценные заклинания Мирдреда. Тролли закончились? Без промедления устремляемся в атаку на главного врага, пока он не призвал себе на подмогу точно такую же толпу нежити. Прежде всего, Мирдред должен скастовать на противника все три имеющихся в запасе заклинания, после чего он сможет добить изрядно ослабевшего Наблюдателя при небольшой поддержке своего отряда.

Миссия 23: Fall of the Crown

Задача: Перегруппироваться и отбить атаку Моагима.

Итак, Император убит, его охрана убита, и теперь, похоже, собираются уби-



вать и нас... Нет никакого смысла бродить по этой небольшой карте в поисках врагов – они придут сами. Противостоять нам будут тролли, гхолы, «забытые», несколько упырей и толпы призраков, которые порой будут находиться вне пределов досягаемости. По счастью, все вражеские атаки строго распределены по «родам войск» — гхолы/«забытые» всегда нападают на нас в компании призраков, тролли – сами по себе или же с упырями. Не отходя от лагеря, мы перестраиваем войска в зависимости от ситуации. Лучники и гномы без труда справятся с любым отрядом троллей; с остальными будут разбираться берсерки, Стражи и воины (куда эффективнее не затевать «артиллерийскую дуэль» с призраками, а смять их одной быстрой атакой тех же берсерков). У Стражей имеется куча корешков для лечения, так что во время небольших перерывов у нас будет возможность восстановить здоровье потрепанных в бою воинов. Отбив n-ное число атак, мы с удивлением узнаем о том, что одержали победу.

Миссия 24: Vengeance

Задача: Выследить и уничтожить Моагима.





Горя желанием отомстить за гибель Императора, мы устремляемся в погоню за своим главным врагом... но, сделав буквально несколько шагов, попадаем в засаду. На нас одновременно нападают три отряда: тролли и две группы «забытых». Хорошенькое дело – так недолго из охотников самим превратиться в дичь. Спешно перегруппировавшись, как всегда, троллей поручаем заботам гномов и лучников, а пехотинцы, разделившись на два отряда, занимаются «забытыми». Что ж, дела не так уж плохи, — в конце концов, с нами ветераны, прошедшие не один десяток боев и почти всю игру. Мы продвигаемся на северо-запад, по дороге разбив наголову еще несколько вражеских отрядов (в основном, троллей), и выходим на лед реки. Между полыньями снуют все те же «забытые», а с горушки по нам лениво постреливают призраки. На этих узких ледяных дорожках гномов можно выставлять даже против быстрых «забытых» — их преимущество в скорости сводится на нет из-за отсутствия свободы маневра. Лавируя между полыньями, мы идем по льду реки на северо-восток, по дороге разгромив еще один отряд троллей и своевременно подстрелив двух упырей и нескольких призраков. Прежде чем сойти на берег, мы сохраняем игру, удерживая отряд на почтительном расстоянии от двух последних прорубей. Оставив в тылу пехотинцев, мы осторожно выдвигаем вперед гномов и лучников и переводим их на берег. Немедленно из воды (!) показываются два упыря (левая полынья) и очередная толпа троллей (правая). Понятное дело, упырей мы выводим в расход в первую очередь, стараясь не подпустить их к нашим бойцам, после чего приходит черед троллей, которых гномы закидывают своими зажигательными снарядами. Разбив врага, мы переводим отряд на берег и вступаем в узкий проход между холмов. Здесь нас ожидает очередная засада. Враги попытаются взять наш отряд в клещи: призраки на холме слева, тролли пойдут с севера, «забытые» — с юго-востока. Отбив эту атаку, мы продвигаемся на север и видим стоящего возле моста Моагима, который, смеясь, напускает на нас несколько отрядов и демонстрирует всю мощь своей магии. Ослепительная точка, пролетев приличное расстояние, зависает в воздухе и через несколько секунд превращается в светящийся шар, который поражает молниями всех, кто находится поблизости. Всех – это уже хорошо. Возникни такой шар на пути у врагов – и половины вражеского отряда как не бывало. Впрочем, вскоре Моагим исчезает, а мы проходим по мосту и вновь вступаем на лед реки. На этот раз Моагим обосновался на дальнем (северном) берегу, по которому он моментально перемещается, обстреливая нас своими магическими шарами. А тут еще тролли проклятые достают... Оставив основной отряд сражаться с троллями на безопасном удалении от Моагима, мы выдвигаем вперед лучников, которые открывают сезон охоты на главного врага. Моагим быстро перемещается – нам тоже не стоит стоять на месте. Уворачиваясь от магических шаров (при известной сноровке это не так уж и сложно, в крайнем случае, можно замедлить скорость игры), они обстреливают то и дело исчезающего противника, и вскоре утыканный стрелами Моагим падает на землю. Победа!

Миссия 25: The Traitor

Задача: Выследить и уничтожить предателя Мджарина (**Mjarin, Warlock High-Master**).

Так значит, Мджарин – виновник всех наших бед?! И Мирдред с ним заод-



но???!!! Поистине, такого поворота событий не мог предвидеть даже Коннахт. Наверное, поэтому в последний бой ему предстоит вести отряд зеленых новичков – куда делись наши ветераны, неизвестно. Увы, на этот раз противостоять нам будут те самые воины, лучники и маги, которые сражались на нашей стороне на протяжении всей игры. И это еще полбеды. Кое-как раскидав врагов и пробившись к холмам в южной части карты, мы видим, что Мджарин занял стратегически безупречную позицию на возвышении и непрерывно посылает оттуда огненные волны на головы долгожданных атакующих. Одна такая волна способна без особого труда выкосить весь наш отряд во главе с Коннахтом, но это еще полбеды. Пока маг не видит нас, от волн еще можно уворачиваться, но как только наши бойцы вскарабкаются, наконец, на холм, заклинание моментально станет «самонаводящимся». Словом, мрак и жуть. Готовимся замедлять игру и сохраняться после каждого шага. Выясняется, что от огненных волн можно укрываться за неровностями рельефа (небольшими холмами, возвышениями) – главное, чтобы все бойцы стояли вплотную к «стенке». Коннахта при этом стоит оставить в глубоком тылу – не дай Бог, убьют, сразу же проиграем миссию. Отслеживая движение каждой волны, по одному – по два мы переводим всех бойцов в овражек за последним возвышением, перед которым стоит Мджарин и два отряда его верных воинов. С воинами стоит расправиться прежде всего. Улучив момент, мы отправляем двух бойцов-камикадзе на холм, — так, чтобы на «линии огня» между ними и магом оказались оба вражеских отряда. Мджарин не знает пощады и действует по принципу «бей своих, чтобы чужие боялись». В результате он остается без охраны. Теперь наступает самый ответственный (и глючный, вдобавок) момент игры. Сохранившись, мы замедляем скорость до минимума, разделяем бойцов на два отряда и с двух сторон направляем их на мага, по ходу дела распределяя (!) бойцов в одну атакующую линию. По идее, маг должен успеть выпустить три огненных волны, которые скосят большую часть нападающих. Однако, при определенном везении, нескольким солдатам удастся-таки добраться до ненавистного предателя. Все дальнейшее – дело техники. Не давая врагу перевести дух и вновь начать колдовать, мы рубим и режем его на части. Последний удар обязательно должен нанести подоспевший Коннахт (незадолго до этого враг впадет в некий магический ступор и перестанет реагировать на удары). Эффектным движением топора срубив врагу голову, Коннахт поднимает ее и показывает своим войскам, а мы видим на экране знакомую кнопку. **Next Level**? Нет, это всего лишь финальная заставка и конец еще одной истории – еще одного великолепного МИФа. END

ВЫБИРАЕМ КОМПЬЮТЕР

Мясников Вячеслав

hard@gameland.ru

Какой компьютер выбрать? И как, собственно, сделать выбор? Согласитесь, эти вопросы редко теряют свою актуальность. Предположим, вы нашли симпатичный магазин, торгующий компьютерами и комплектующими. Следуя рекомендациям продавцов, подобрали подходящий по цене компьютер. После того как компьютер куплен, вы привозите несколько коробок, пытаетесь собрать это все воедино, у вас что-то не получается, компьютер не включается, или еще хуже – ломается. Вместо наслаждения современными технологиями вы получаете неприятные походы по сервис-центрам и/или разбирательство с продавцом. Скорее всего, последний откажется заменить испорченные комплектующие, т.к. поломка произошла по вашей вине. Существует и другая проблема. Вы купили компьютер, уложившись в строго определенную сумму. Через год он начинает жутко «тормозить», а недавно купленные игры отказываются нормально работать из-за несоответствия системным требованиям. Вы возмущаетесь, мол, отдали огромные деньги, а продавец вас обманул и продал сомнительный товар. И что самое обидное – сосед покупал компьютер одновременно с вами за ту же сумму. Но у него все OK – игры бегают резво, софт не «тормозит»... Из всего этого следует, что каждому нужен свой ПК, для решения определенного круга задач, более или менее доступный по цене, как можно более надежный и быстрый. Естественно, покупка наугад никого не устраивает – выбирать нужно с холодным сердцем, тугим кошельком и пониманием, что да как выбираем. Готовы?

НА СТАРТ!!!

Вы побежали в книжный магазин и купили охапку соответствующей литературы. Правильно? С одной стороны, да. Чтобы обуздать непокорный ПК, стоит запастись полезными книгами и справочниками. Пособия необходимо выбирать с учетом вашей будущей деятельности за компьютером. Однако всех проблем не предусмотрит даже самая большая энциклопедия, поэтому не стоит забывать про советы друзей или знакомых, имеющих большой опыт общения с техникой. Так же вам очень помогут чаты, FAQ и конференции – даже с очень узкоспециализированными проблемами наверняка уже сталкивались и до вас, так что проявляйте настойчивость в поисках ответа, и ваши старания будут вознаграждены.

Сразу замечу, что полноценный ПК состоит из системного блока, монитора, клавиатуры и мыши. Именно эти вещи и должны в первую очередь оказаться у вас на столе. А руль с педалями, принтер, сканер, модем, шлем виртуальной реальности и т.д. лучше оставить на потом. Это так называемая периферия, она может подождать.



КАЖДОМУ ПО ВОЗМОЖНОСТЯМ И ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Это выражение как нельзя лучше подходит при покупке компьютера. В любом городе есть множество компьютерных фирм, которые отличаются друг от друга по ценовой политике, качеству услуг, ассортименту товаров и т.д. Не поленитесь потратить целый день на их объезд. Как правило, все цены в фирмах указаны в «у.е.». Однако даже если в одной фирме компьютер стоит меньших «у.е.», при пересчете на рубли может статься, что сумма получится больше, нежели у конкурента, где цена в «у.е.» была выше. Дело тут в устанавливаемом курсе – совсем не факт, что продавец выберет текущий курс ММВБ, а не поставит свой, на несколько процентов выше. Так что сразу требуйте представить финальную стоимость в рублях.

Многие фирмы торгуют готовой продукцией, но существуют и такие конторы, которые занимаются сборкой компьютеров на заказ. Подобная сборка – вещь обоюдоострая. Плюс – вам соберут то, что вы хотите, и никак иначе. Тут полная аналогия с индивидуальным пошивом костюма против покупки типового – в первом случае он будет сидеть намного лучше. Минус – как правило, компьютеры, собранные на заказ, не подвергаются тщательному тестированию. Поэтому есть вероятность несовместимости комплектующих. Да и добросовестность сборщиков далеко не всегда находится на высоте. Вам вполне могут подсунуть едва работающее «железо», скажем, сильно разогнанный процессор с кулером (вентилятором), прикрепленным изолентой или что-то в этом духе, а потом поставить «фирменную» пломбу. Увы, подобных прецедентов предостаточно. Поэтому постарайтесь найти людей, пользовавшихся услугами данной фирмы, и узнать их мнение о качестве сборки.

Для тех, кто собирается купить компьютер в первый раз, существуют базовые конфигурации. Например, бюджетный (**Low-end до $500**), мультимедиа (**Middle-end до $1000**) и элитный (**Hi-end свыше $1000**). Первым делом решите, какую сумму вы можете заплатить за компьютер. Заранее зная этот предел, можно четко ограничить круг поиска. Вместе с этим необходимо четко определить круг решаемых задач. Например, вам просто нужна «печатная машинка» с удовлетворительным качеством изображения и минимальными мультимедийными возможностями. Другой вариант – вы мечтаете в полной мере заняться графикой. В этом случае вам просто необходим хороший сканер, принтер и цифровая фотокамера. Третий (наш случай) – вы никак не можете существовать без компьютерных игр. Тут придется раскошелиться, т.к. современные компьютерные игры требуют огромных вычислительных мощностей. Без дорогой видеокарты, хорошего звука и прогрессивного джойстика/руля, скорее всего, вам просто не обойтись. Четвертый... Существуют и пятый, и шестой, и тридцать шестой варианты – главное определиться, что конкретно вам нужно от компьютера.

Для «печатной машинки» или бюджетного компьютера как нельзя лучше подходит материнская плата со встроенными видео- и аудиочипами, а иногда и самим процессором. Ведь интегрированные решения обходятся гораздо дешевле, нежели покупка отдельных комплектующих. Конечно, рекорды производительности такой компьютер не побьет, но для офисного решения – более чем достаточно. Навороченный системный блок офисному компьютеру ни к чему, а вот хороший монитор и принтер просто обязателен. Принтер лучше покупать лазерный или светодиодный (led). А еще лучше, если вы купите «все в одном» – принтер, сканер и копир. Такой аппарат более удобен в обращении и занимает гораздо меньше места, нежели все устройства по отдельности.

Если вы покупаете универсальный компьютер для дома, интегрированные решения – далеко не лучший выбор. Ведь иногда на таких материнских платах отсутствует даже AGP-слот, а следовательно, и возможность замены видекарты на более современную. Кроме правильно подобранной материнской платы, процессора, достаточно мощной видеокарты и емкого винчестера, вам просто необходима хорошая звуковая система. Тут можно сделать исключение и взять одну из последних моделей материнских плат, которая несет на борту шестиканальный звуковой чип. Тем самым вы сэкономите на покупке звуковой карты. Если у вас не хватает средств на покупку хорошей многоканальной акустики, возьмите на первое время недорогую пару колонок. А в дальнейшем прицельтесь на покупку более мощной системы, чтобы в полной мере насладиться красотой и богатством звука. Для работы в Интернете стоит позаботиться и о хорошем модеме. Самое главное – все компоненты должны быть хорошо сбалансированы, ведь производительность всей системы в целом зависит не от самого быстрого, а от самого медленного компонента. Например, если вы разорились на процессор последней модели, но чересчур сэкономили на видеокарте, в полной мере насладиться играми вы не сможете.

НУЖЕН ПЛАН!

Итак, вы дозрели до покупки, основательно проштудировали литературу и запаслись советами друзей. Но надо действовать с умом, предварительно подготовив план действий. Поехали по пунктам.

1 Необходимо четко определиться для решения каких задач вам нужен компьютер. Для работы в текстовых редакторах, словарях/переводчиках, Интернете, бухгалтерских программах вам не потребуется дорогой компьютер. Тут можно воспользоваться недорогой базовой конфигурацией. При работе в профессиональных программах для создания трехмерной графики, проведения досуга за современными играми вам просто необходима мощная графическая станция. Для меломанов-гурманов – хорошая акустика с многоканальной звуковой платой. Естественно, DVD-фильмам и современным играм такая акустика тоже придется кстати.

2 Постарайтесь подобрать комплектующие так, чтобы они как можно лучше подходили друг другу. Если вы покупаете процессор с системной шиной 133 MHz, не стоит устанавливать оперативную память с частотой 100 MHz, т.к. она будет существенно замедлять систему в целом.

3 Подобрав для себя оптимальную конфигурацию, ищите фирму, в которой вас все устраивает: от курса «у.е.» до гарантийных обязательств. Не гонитесь за распродажами и скидками, ведь несколько сэкономленных «у.е.» не утешат вас при поломке компьютера. Тонкий вопрос с гарантией. Преимущество покупки отдельных комплектующих – вы получаете гарантию на каждую из них в отдельности, оставляя полный простор для апгрейда. А вот собранный на заказ компьютер пломбируется и получает общую гарантию. Правда, в первом случае ответственность за совместимость целиком ложится на ваши плечи, в то время как во втором – это головная боль продавца.

4 Вы нашли прайс-лист фирмы, где вас устраивают и цены, и гарантия. Однако не мешает позвонить и узнать, есть ли в наличии все необходимые комплектующие. Возможно, что вам придется подождать пару дней, пока они появятся на складе.

5 Если у вас нет личного автомобиля, необходимо найти фирму с доставкой выбранного товара на дом. Тем, кто не уверен в своих силах, лучше обратить внимание на фирмы с технической поддержкой по телефону. Причем желательно, чтобы служба технической поддержки работала круглосуточно, включая выходные дни. Осмелюсь предположить, что именно в это время вы чаще всего будете пользоваться домашним компьютером. Также советую обратить внимание на возможность вызова специалиста на дом – очень полезный сервис.

6 Поскольку современные технологии развиваются стремительными темпами, не стоит покупать компьютер на «будущее», продлевая его моральное устаревание. Гораздо дешевле и эффективнее производить своевременный апгрейд – менять отдельные комплектующие на более новые. Поэтому полезно узнать, производит ли фирма-продавец скупку устаревших комплектующих и их замену. Однако будьте осторожны – среди подобных фирм могут попасться и такие, которые могут подсунуть б/у комплектующие.

7 Money back – это понятие подразумевает собой возврат купленного товара в течение двух недель без объяснения претензий. Согласно сегодняшнему законодательству, money back не является обязательным, т.к. компьютер относится к технически сложному товару. Как правило, большинство фирм в полной мере не принимают назад купленный компьютер целиком. Ведь по закону фирма может вернуть деньги или заменить что-либо только при наличии неисправностей. Однако если постараться, можно найти и такие фирмы, которые примут у вас компьютер в течение определенного срока без объяснения причин. Money back – для чего он нужен? Например, вы купили монитор, а он не подходит дизайном к вашему компьютерному столу. Вы же не будете объяснять продавцу, что, мол, дизайн у него плохой. Вы просто приходите и меняете неудачную покупку на монитор другой модели, либо получаете назад деньги.

Все, с теорией разобрались – общее представление вы получили. Теперь перейдем к практике, т.е. к «железу».

МОНИТОР (MONITOR)

Основная рекомендация – при покупке компьютера не экономьте на мониторе. Хорошее зрение намного ценнее нескольких десятков сбереженных «у.е.». Монитор лучше всего покупать в солидном магазине с большим выбором. Пускай цены там чуть выше, чем в магазинчике за углом, но зато вы получите то, что действительно хотели. Если вас устраивает



монитор, но не устраивает его цена, поищите аналогичный в другом менее крупном и более дешевом магазинчике. Перед покупкой монитора необходимо запастись известной тестовой программой Nokia monitor test (http://www.nokia.com). Как правило, в крупных фирмах в торговом зале стоит компьютер, предназначенный именно для таких целей. Попросите подключить свою покупку, вставьте дискету с программой и протестируйте монитор. Посмотрите, нет ли искажений на мониторе, отсутствуют ли неравномерность яркости и контрастности. Ни в коем случае не стесняйтесь этого делать, вы же покупатель, перед вами должны прыгать продавцы, а не вы перед ними. Даже если у вашего соседа стоит аналогичная модель, и он ей доволен, все равно протестируйте монитор, ведь не все мониторы, даже из одной партии, одинаковы. Не покупайте первый понравившийся, попросите вынести еще один аналогичный. Попросите подключить их одновременно. После сравнения выбирайте понравившийся и лишь после этого можете расплатиться.

ЭЛТ-мониторы

ЭЛТ-мониторы – классические мониторы на основе электронно-лучевой трубки (как и традиционные телевизоры). Имеют большие габариты – ситуацию не спасают даже мониторы с укороченной ЭЛТ. Нынешнее резкое снижение цен на этот тип мониторов способствует возрастающему спросу. Главное – не ошибиться в выборе. В первую очередь стоит обратить внимание на качест-

во изображения, на количество регулировок, сведение, фокусировку и равномерность яркости.

А нужна ли плоскость?

Принято считать, что мониторы с «плоским» кинескопом более совершенны, нежели обычные. В большинстве случаев – это действительно так. Однако существуют и псевдоплоские мониторы. С виду его экран плоский, а в действительности кинескоп имеет выпуклую форму. В результате, из-за неравномерности толщины стекла, получается вогнутое изображение и нарушается геометрия.

Стандарты

Практически все современные мониторы соответствуют унифицированным стандартам безопасности – TCO 99, TCO 95. Однако эти нормы носят скорее формальный характер, подчас не регламентируя некоторые спецификации. Например, в TCO 99 указано, что должно быть антибликовое покрытие, но не указано какое и с какими характеристиками. Тем не менее, обязательно выбирайте монитор с TCO 99, и лишь в крайнем случае – TCO 95.

Писк моды — TFT-LCD

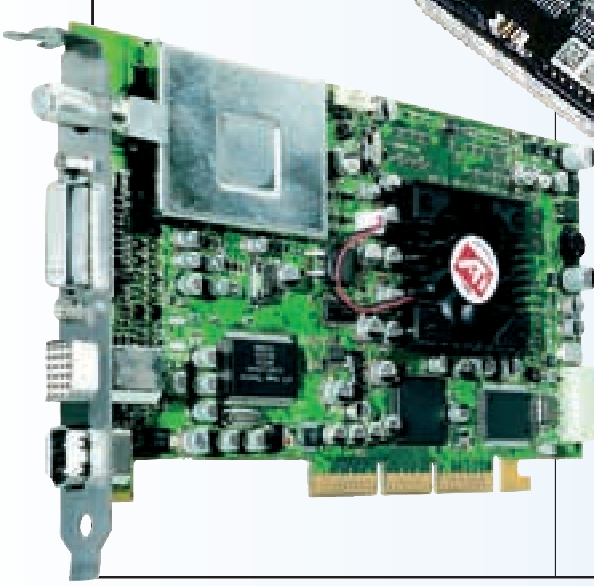
Мониторы с жидкокристаллическим дисплеем завоевывают все большую популярность. Производители отметили небывалый рост продаж за прошедший год и обещают, что в этом году количество проданных LCD-мониторов должно возрасти в два раза. Такому небывалому росту продаж также способствует резкое снижение цен. Всего год назад они были недоступны рядовому пользователю – цена самых дешевых моделей переваливала далеко за $1000. Теперь вполне приличный монитор можно подобрать за $500-$600. LCD-мониторы имеют ряд неоспоримых преимуществ по сравнению с ЭЛТ-предшественниками:

1. по определению отсутствуют несведение, плохая фокусировка и искажение геометрии;

2. изображение на экране LCD-монитора не мерцает, поэтому глаза устают в несколько раз меньше. Для работы в офисе такие мониторы просто незаменимы. Заметьте, что начинку системного блока вы будете менять в среднем раз в год, а монитор покупаете, как минимум лет на пять.

ВИДЕОКАРТА (VIDEO CARD)

Если вы уделили должное внимание покупке монитора, а про хорошую видеокарту забыли, то качественного изображения вам не видать. Два основных требования к видеокарте: высокая производительность и отменное качество передаваемой картинки. Для офисного ПК скорость видеокарты абсолютно не важна, поэтому в этом случае важно лишь качество изображения. Обратите внимание, чтобы изображение не мерцало на высоких разрешениях, не было видно «замыливания» (расплывания) текста. Хорошими показателями в этой области обладают видеокарты Matrox Millenium. Зато у них есть слабое место – игры. Для последних лучше покупать акселераторы типа Radeon от ATI или GeForce от NVIDIA (*сравнительное тестирование последних моделей вы можете прочитать в 24(105) номере «СИ» – **прим. ред.***). Имея такую видеокарту, вы можете не только наслаждаться трехмерными играми, но и работать в профессиональных графических приложениях.

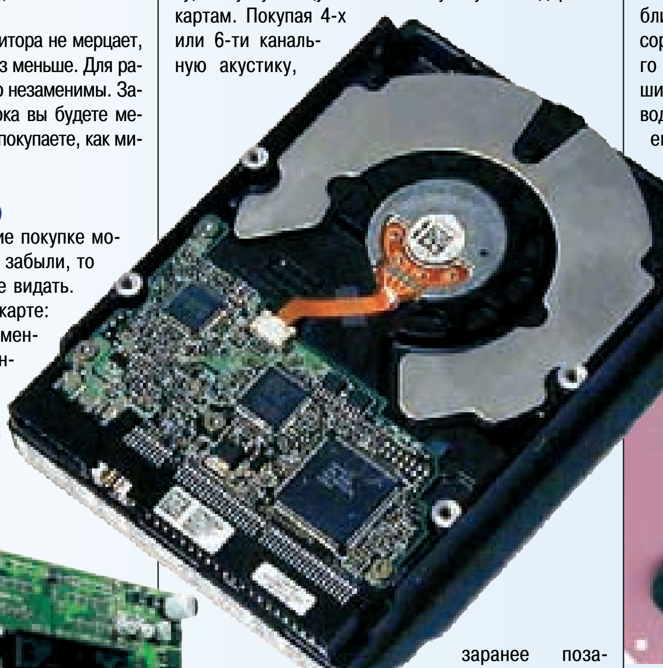


ЗВУКОВАЯ КАРТА (SOUND CARD)

Для офисного компьютера звуковая карта необязательна (хотя и желательна), но вот дома без нее просто не обойтись. При выборе звуковой карты необходимо помнить следующее:

1. Не стоит покупать продукцию от безымянного производителя. Сэкономленные несколько долларов не спасут ваш семейный бюджет, а проблем с аппаратной несовместимостью, драйверами и отвратительным звучанием будет предостаточно. Лучше немного доплатить, но взять недорогую звуковую плату от известного производителя. Двухканальные звуковые карты постепенно перешли в нижний ценовой диапазон, поэтому ждать от них чего-то сверхъестественного не стоит. При покупке лучше ориентироваться на многоканальные решения (например 5 сателлитов + 1 сабвуфер). Как мы уже говорили, если не хватает средств, лучше сэкономить на акустике, взяв стандартную пару колонок.

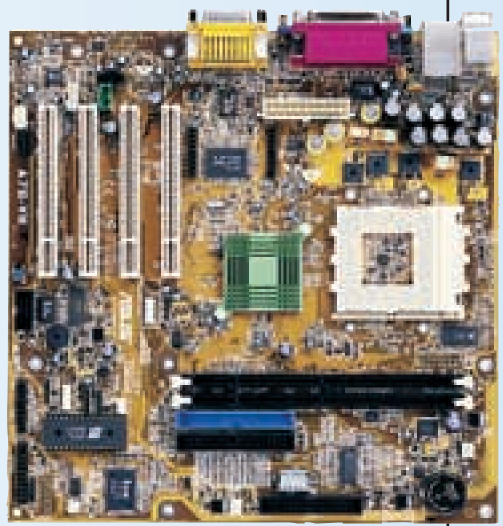
2. До недавнего времени, интегрированный в материнскую плату звук был уделом недорогого офисного ПК, но в настоящее время ситуация начинает меняться и можно встретить даже 6-ти канальную плату, не уступающую по качеству звучания дорогим картам. Покупая 4-х или 6-ти канальную акустику,



заранее позаботьтесь о ее размещении. Если неправильно разместить сателлиты, объемного звучания вы не услышите.

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ (HARD DISK DRIVE, HDD)

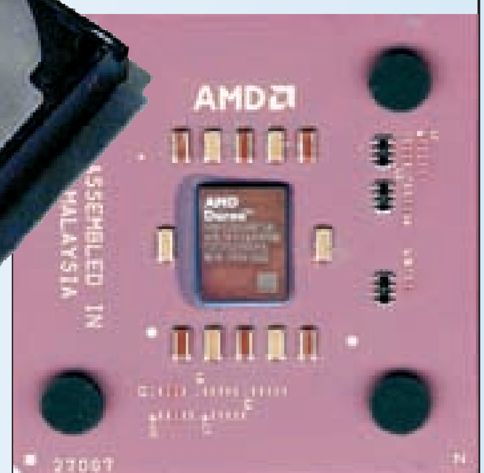
Жесткие диски или винчестеры – это носитель, на котором хранится основное количество информации. Соответственно, чем больше объем жесткого диска, тем больше файлов вы сможете на нем разместить. Для офиса вполне достаточно 10 Гб, а вот для дома необходимо как минимум 20 Гб, а то и все 40 Гб – разница в цене между 20 Гб и 40 Гб не-



значительна, поэтому покупка небольших по объему винчестеров нецелесообразна. Производительность жесткого диска характеризуется массой параметров, но основным является скорость вращения шпинделя. Диски со скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин плавно перешли в нижний ценовой диапазон. Оптимальной покупкой для дома я считаю высокооборотные винчестеры со скоростью вращения 7200 об/мин. Столь быстрые диски необходимо оберегать от перегрева путем установки дополнительного кулера.

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА (MOTHERBOARD, MB)

Системная или материнская плата – самая большая и важная деталь в системном блоке. Поэтому при ее покупке не стоит экономить. «Маму» стоит покупать «на вырост», с учетом того, чтобы она перенесла ближайший апгрейд. Почти под каждый вид процессора необходима своя материнская плата. Тут ничего конкретного посоветовать нельзя, так как в большинстве случаев качество «мам» зависит от производителя. Купив плату от «брэнда», то есть от уважаемой и проверенной временем фирмы (Asus, Chaintech, Abit), вы застрахуете себя от даль-



нейшей головной боли. Платы на новых чипсетах имеют большие возможности и лучшую производительность, поэтому не покупайте морально устаревшие платы. Даже если вы определились под какой процессор покупаете «маму», также не забывайте о разных видах оперативной памяти.

ПРОЦЕССОР (CPU)

Самый главный элемент, которым характеризуется производительность ПК. Однако не стоит гнаться за мегагерцами и гигагерцами, т.к. последние модели не стоят потраченных денег. Да и разницу в производительности вы не заметите. Через пару месяцев появятся еще бо-

лее быстрые процессоры, а на предыдущие цены существенно упадут. В 02(107) и 03(108) «СИ» мы сравнивали последние процессоры от AMD и Intel.



ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ (RAM)

Правило тут простое: чем больше оперативной памяти – тем лучше. В настоящее время жизненным минимумом является 64 MB, а стандартом – 256 MB. Наиболее распространены три типа оперативной памяти: SDRAM, DDR SDRAM, RDRAM. Первый вид памяти является самым медленным и отмирающим, поэтому его использование крайне нецелесообразно. DDR SDRAM – эдакая «золотая середина», не слишком производительная, но и не слишком дорогая память. RDRAM – рекордсмен и по цене и по скорости. На мой взгляд, в ближайшие полгода следует остановить свой выбор именно на DDR SDRAM. А вот потом, скорее всего, следует отдать предпочтение RDRAM.

КЛАВИАТУРА (KEYBOARD) И МЫШЬ (MOUSE)

Клавиатуры и мыши стоит покупать, опираясь только на свои личные предпочтения. Одна и та же мышь может показаться одному пользователю исключительно удобной, а другому – совершенно нерабочей. Кому-то она нужна для стандартной работы, а кому-то для хардкорной игры в Counter-Strike. Похожая ситуация с клавиатурой – вам какая больше нравится, с кликом или без? Как говорится, на этом поле действия вашей фантазии нет границ.

УСТРОЙСТВО ЧТЕНИЯ КОМПАКТ-ДИСКОВ (CD-ROM DRIVE)

Большую популярность у пользователей нашли пишущие приводы (CD-R или CD-RW). Пишущий CD-ROM drive стоит покупать в том случае, если вы часто работаете с большими массивами данных. Еще больше их привлекательность увеличивают низкие цены на болванки. DVD-ROM drive, позволяющий проигрывать DVD-диски, стоит на $20-$30 дороже обычных приводов, но зато позволяет соорудить кинотеатр на дому. Другой вопрос, что сами DVD-диски с фильмами стоят отнюдь не дешево.

КОРПУС (CASE)

При покупке корпуса стоит обратить внимание на дизайн, габариты и блок питания.

Мощность последнего должна быть не менее 250 Ватт. А вообще, чем он мощнее, тем лучше, поскольку современные процессоры потребляют неимоверное количество энергии.

БРЭНД (BRAND-NAME)

Купив компьютер, собранный под логотипом IBM, DELL, Hewlett Packard и т.д., можете смело идти хвастаться друзьям. Такие системы несколько раз тестируются на заводе. Конечно, они стоят немалых денег, но за надежность и качество сборки можете не волноваться. Еще одним плюсом «именитых» компьютеров является прекрасная сервисная поддержка, да и гарантии на них немалые. Если вам позволяют средства, советую обратить внимание на брэнды. Как правило, компьютер «с именем» оснащен всем необходимым программным обеспечением. END

Ролевой проект: X-Files

? Привет!

Ст. о/у Гоблин: Салют :)

? Итак, мы все в предвкушении. Ты работаешь над суперсекретным ролевым проектом, который будет издан фирмой «1С». Поделись, пожалуйста, самой общей информацией – концептуальной задумкой, рабочим названием, кто еще кроме тебя участвует в проекте, а также о том, что инспирировало игру.

Ст. о/у Гоблин: Когда-то давно, года три назад, я старательно разрабатывал тему Quake. В те времена в нашем деле всё было совсем не так, приличных игр было преступно мало. Quake тогда стоял особняком. Это была не просто игра. По причине отсутствия достойных конкурентов, это была мега-игра всех времен и народов. Сейчас выбор игрушек значительно шире, да и, честно говоря, никакие игры подобного дикого ажиотажа не вызывают. Но вот тогда я в Quake играл до умопомрачения и нравился он мне просто зверски. Играл я во все его разновидности, а попутно старательно расписывал их прелести.

Сначала писал руководства типа уставов: пункт первый, стой тут, беги сюда и все такое. Потом понемногу стал вводить сюжетные линии и различных героев – злобных солдат, которые действуют на разных планетах в нечеловеческих условиях. За литератора себя, конечно, не считаю, но местами получалось смешно.

В один прекрасный момент появился добрый человек, который предложил всё написанное мной издать отдельной книжкой. Понятное дело, я кривляться не стал, и вскоре книжка, посвящённая приключениям гвардейцев-десантников в далёких мирах, была напечатана. Называлась она «Санитары подземелий», была украшена мощными, сугубо военными иллюстрациями и имела объем аж в 367 страниц. Без ложной скромности скажу, это первая книга подобного рода в России. Через всю книгу красной нитью проходила судьба гвардейца-десантника по кличке Кабан – начиная с момента попадания его на службу и заканчивая штурмом зловредного гравитационного генератора в мрачных подземельях Строггоса. То есть в итоге книжка получилась уже не совсем про игрушку Quake. Она получилось как положено нормальной книжке – про людей.

Книжка была распродана и даже попала в бестселлеры интернет-магазина «Озон». Отзывы получила положительные. Прочитали её и в 1С. После чего, собственно, и возникла идея сделать на основе части сюжета книги игру. Соответственно, корень – в книге.

Рабочее название у игры такое же: Санитары подземелий. Ударные силы, которые ведут работы над игрой, трудятся в фирме 1С. Моя задача: прописывание сюжета, сопутствующих квестов и диалогов действующих лиц.

? А что с сюжетом и игровым миром? Кто будет главный игрок, какие цели он преследует?

Ст. о/у Гоблин: В начале книги паренёк по имени Кабан попадает на службу в вооруженные силы Империи. Забирают его туда насильно, обращаются с ним при этом крайне грубо, но в конце концов он понимает, что всё это делается для его же пользы.

В том далеком будущем, в котором разворачиваются события, совершивших преступления граждан давно уже перестали сажать в тюрьмы. Их собирают в большие группы, формирующиеся в зависимости от



тяжести содеянного, и высаживают на специально отведённые под это дело планеты, на так называемые Пенитенциарные Миры. Будучи высаженными на такую планету, преступники оказываются предоставленными сами себе. Далее они могут жить так, как им хочется, но при этом уже не имеют возможности досаждать честным гражданам.

Над подобными планетами висят сторожевые станции, которые строго отслеживают невозможность взлета/посадки посторонних космических кораблей. Убежать с такой планеты практически невозможно. Кроме того, на планетах умышленно поддерживается гарантированный, заданный государством уровень технологического отставания. Это значит поселенцы не имеют никакой возможности получать или производить технику уровнем выше середины двадцатого века. Да, они могут изготавливать кое-какое оружие, возводить постройки, но любая активность сделать что бы то ни было технически серьезное немедленно пресекается.

Способов пресечения два. Первый – нанесение лучевых и гравитационных ударов с орбитальных станций. Поселенцы, неоднократно прочувствовавшие на своей шкуре мощь имперского оружия, начинают действовать крайне осторожно и очень скрытно. И тогда применяется способ номер два – засылка на планету разведывательно-диверсионных групп.

Именно в составе такой группы отправляется на планету рядовой Кабан. Сам «рейд по тылам» для него – выпускной экзамен из учебного подразделения. Так сказать, получение аттестата зрелости. Возглавляет группу матёрый сержант, под руководством которого Кабан и должен действовать.

Естественно, начиная с момента высадки всё идет наперекосяк. И наш орёл будет вынужден принимать решения самостоятельно, действуя на свой страх и риск. Перед ним – огромный полуостров, населённый совершившими особо тяжкие преступления людьми, замышляющими очень и очень недобрые дела. Боевая задача рядового Кабана: выявить тайные негодяйства и пресечь оные.



? Расскажи, немного о ролевой модели. Как будет происходить генерация, какие характеристики будут у персонажей?

Ст. о/у Гоблин: По данному аспекту пока что «выдать расклад» не готов. Ролевая система находится в процессе разработки.

В игре есть одна тонкость: рядовой Кабан, солдат «мужескаго полу», является прекрасно подготовленным и специально обученным бойцом разведывательно-диверсионного подразделения. Типа «он и спляшет, и споёт, и по морде надаёт». Не совсем понятно, что в нём можно генерировать, если он и так орёл? Поэтому стандартная система генерации персонажа тут не очень-то пригодна.

На задание Кабан отправляется не один, а впятером. Вот тут – да, наличествует разница. Есть там подрывники-сапёры, лекари, специалисты по взлому, с помощью которых определённые вещи можно проделать значительно быстрее.

Не всё просто с ростом навыков/умений в процессе игры. Как старый солдат замечу, что в жизни такого не бывает, когда по мере возрастания личного опыта подрывных работ заложенная тобой двухсотграммовая толовая шашка взрывалась как трехкилограммовый заряд.

Поэтому пока что плотно трудимся и надо многим усиленно думаем.



? Правда ли, что ты наложил вето на игру в Fallout 1 и 2, чтобы максимально непредвзято подходить к созданию собственного проекта?

Ст. о/у Гоблин: Нет, я ничего никуда не накладывал, даже вето на игру Fallout. Это знающие люди мне самому присоветовали, чтобы я не играл ни в первый ни во второй Fallout. Так сказать, во избежание заимствований. Ну и теперь я – тово, парень незамутненный. Не играл в него ранее и не играю сейчас.
Что касается непредвзятости и похожести... Как известно, древний писатель Герберт Уэллс распахал чуть ли не все темы в фантастике. Тем не менее, шедшие за ним более чем успешно работали и с машиной времени, и с пришельцами, и с прочими тонкими материями.
Считаю, что дело вовсе не в исключительности, не в какой-то особой оригинальности или в неповторимости. Сделать хочется так, чтобы в игру было интересно играть. А будет ли она при этом кому-то чего-то напоминать – это уже дело десятое. Главное – чтобы затягивал и увлекал сам процесс, чтобы хотелось сыграть ещё разок и узнать, что же было дальше.

? Как обстоят дела с оружием?

Ст. о/у Гоблин: Благополучно. Оружия на планете очень много, причём всякого разного. Всё оно местного изготовления, различной убойной мощности. Тут следует вспомнить об упоминавшемся выше технологическом отставании и сразу забыть про рэйлганы. Однако любой из нас знает, что из обычного дробовика голову тоже можно отстрелить на раз – ничуть не хуже, чем из рэйлгана. Вот рядовой Кабан нам и покажет, даром он казённый хлеб в армии жрал или таки приобретал необходимые военнослужащему навыки.

? Будет ли магия в том или ином виде?

Ст. о/у Гоблин: Нет, никакой магии в игре не будет. Также там не будет телепатии, телепортации, инопланетян, следов древних цивилизаций, волшебных артефактов и прочей ботвы. Вместо всего этого в игре будет огромное количество злых, агрессивно настроенных людей: расистов, людоедов, убийц, душителей, маньяков, работорговцев и прочих негодяев вкупе со свирепыми монстрами, которые все только и ждут удобного момента, чтобы открутить нашему бойцу голову. Безо всякой магии, ясен пень.

? А какой будет боевая система?

Ст. о/у Гоблин: Битвы будут идти в реальном времени. В качестве примера можно привести Fallout Tactics. Подчеркиваю – в качестве примера. Только в нашей игре основной упор сделан не на стрельбу/резню, а на выполнение боевых задач, в ходе которых придется изрядно побегать по самым различным местам, разыскать массу полезных вещей и нужных людей. Ну и, понятно, угомонить всех тех, кто этому захочет помешать.

? Какие у тебя ощущения от работы над собственной игрой? Каково это — чувствовать себя творцом?

Ст. о/у Гоблин: Ощущения крайне неоднозначные. Подобного опыта ранее никогда не имел. Поэтому чего и как учусь на ходу. И это вовсе не так просто, как может показаться. Скажем, сюжет для книги – это одно, а вот сюжет для подобной игры – это совсем, совсем другое. Общего очень мало, а различия, на мой взгляд, чудовищные.
Побороть это дело удалось только при помощи специально обученных людей. Тем не менее, сюжет успешно завершён и сейчас идет проработка конкретных действий, диалогов и внутри игровых решений.
Темы жизни негодяев и способов противостояния оным мне достаточно хорошо знакомы. Я бы даже сказал – родные темы. Чай, не один год сам подобным занимался. Поэтому особых затруднений в создании подобного мирка, населяющих его людей и происходящих там событий не испытываю.
Другое дело – местами приходится очень серьезно себя сдерживать. Ибо как ни крути, в игру будут играть дети. А игра и так уже не



очень-то детская получается. Уж больно там все злобные и жестокие – прямо как на самом деле.

? Почему это будет интересно — чем ты хочешь обогатить и без того богатый мир ролевых игр?

Ст. о/у Гоблин: Задачу «обогатить и без того богатый мир ролевых игр» перед собой не ставлю. Задачу свою вижу в том, чтобы сделать такую игру, в которую было бы интересно играть максимально большому количеству людей. Поверь на слово: даже безо всяких мега-новаций это очень и очень непросто. Но, как говорится в одном хорошем фильме, мы стараемся :)

PC

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Чтобы активировать режим чит-кодов, запустите игру, добавив в командную строку (через «**Пуск**» и «**Выполнить**», либо щелкнув правой кнопкой мыши на ярлыке и выбрав «**Свойства**») следующие параметры:
+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
Во время игры нажмите клавишу [~], чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
dog – режим Бога
fullheal – полное здоровье
wuss – все оружие и полный боезапас
noclip – возможность проходить через стены
listinventory – посмотреть список предметов в инвентаре игрока
tele x y z – телепортироваться к точке с координатами (**x, y, z**)
face x y z – повернуться по осям (**x, y, z**)
coord – вывести текущие координаты
kill – убить себя
map <**name**> – перейти на уровень, вместо <**name**> подставьте название одного из следующих уровней (между цифрами буква **l** – от слова **level**): **train-ing, m1l1, m1l2a, m1l2b, m1l3a, m1l3b, m1l3c, m2l1, m2l2a, m2l2b, m2l2c, m2l3, m3l1a, m3l1b, m3l2, m3l3, m4l0, m4l1, m4l2, m4l3, m5l1a, m5l1b, m5l2a, m5l2b, m5l3, m6l1a, m6l1b, m6l1c, m6l2a, m6l2b, m6l3a, m6l3b, m6l3c, m6l3d, m6l3e**.
giveweapon weapons/<**оружие**>**.tik** – получить оружие, вместо слова <**оружие**> надо подставлять названия предметов из списка: **colt45 – Colt 45, m2frag_grenade – Frag Grenade, p38 – Walter P38, steilhandgranate – Steilhandgranate, m1_garand – M1 Garand, kar98 – Mauser KAR 98K, shot-gun – Shotgun, bazooka – Bazooka, panzerschreck – Panzerschreck, bar – BAR, mp44 – StG 44, thompsonsmg – Thompson Sub-Machine Gun, mp40 – MP40, springfield – Springfield '03 Sniper, kar98sniper – KAR98 Sniper**
Примечание: коды **dog, fullheal, map, listinventory, tele, coord** и **kill** также доступны, если поставить галочку около надписи **Console** в разделе **Options**, подменю **Advanced**.

MOTOCROSS MADNESS 2

Режим больших голов — находясь в Главном Меню, введите: **big heads**
Не получать повреждения — во время игры нажмите клавишу [Y], а затем введите: **damagefree**
Быстрое возвращение после падения — нажмите клавишу [TAB]
Антураж Rainbow Studios — во время игры нажмите [ALT]+[TAB]+[A] — вы переключитесь в другое окно. Когда вы вновь вернетесь в игру, гонка продолжится в антураже **Rainbow Studios**. Чтобы выйти из этого режима, начните гонку заново.
Доступ к автомобилям:
American Lafrance Fire Truck — займите 1-е, 2-е или 3-е место в пяти блиц-гонках в Сан-Франциско
Aston Martin DB7 Vantage — выиграйте гонку Crash Course в Лондоне
Audi TT — займите 1-е, 2-е или 3-е место в шести Checkpoint-гонках в Сан-Франциско
New Mini Cooper — займите 1-е, 2-е или 3-е место в пяти блиц-гонках в Лондоне
New Beetle Dune — займите 1-е, 2-е или 3-е место в пяти кольцевых гонках в Сан-Франциско
New Beetle RSI — выиграйте гонку Crash Course в Сан-Франциско
Panoz GTR-1 — займите 1-е, 2-е или 3-е место в шести Checkpoint-гонках в Лондоне
ВНИМАНИЕ: если вы играете в режиме Professional, то должны каждый раз приходить первым.

EUROPA UNIVERSALIS 2

Нажмите [F12] чтобы открыть диалоговое окно, введите код, нажмите [ENTER], а затем нажмите [CTRL] + [F12], чтобы закрыть диалоговое окно.
dagama — 6 торговцев
pocahontas — 6 колонистов
vatican — 6 дипломатов
loyola — 6 миссионеров
montezuma — +50000 дукатов
swift — добавить 10.000 человек к населению столичной провинции
oranje — увеличить стабильность до +3
russianhordes — снять ограничения на рабочую силу
difrules — никогда не проигрывать сражения
columbus — открыть всю карту (**Внимание!** Этот режим фиксируется в файле сохраненной игры. Так что если вы хотите только быстро взглянуть на карту, лучше перед этим сохраниться.)
pappenheim — убрать туман войны (вкл./выкл.)
richelieu — получить контроль над всеми военными юнитами (вкл./выкл.)
wallenstein — возможность просматривать статус всех провинций (вкл./выкл.)
robespierre — возможность свободно менять внутреннюю политику
ney — игра не становится на паузу, если происходят события
gustavus — инвестировать 100 дукатов в наземные технологии
drake — инвестировать 100 дукатов в морские технологии
cromwell — инвестировать 100 дукатов в технологии инфраструктуры
polo — инвестировать 100 дукатов в торговые технологии
cortez — убрать всех аборигенов (вкл./выкл.)
alba — запретить восстания (вкл./выкл.)
tilly — противники, управляемые компьютером, не могут объявлять войну (вкл./выкл.)
tordesillas — Тордезильский Договор, позволяющий Испании и Португалии нападать друг на друга за пределами Европы (вкл./выкл.)
luther — эффект Реформации (нации могут переходить в Протестантизм) (вкл./выкл.)
calvin — эффект Джона Кальвина (нации могут переходить в реформистские конфессии) (вкл./выкл.)
trent — эффект Трентского Совета (отменяет эффекты Джона Кальвина и Тордезильского Договора) (вкл./выкл.)
event # — включить событие из предлагаемого списка (пример: event 1000)
1000 — английские пираты
1001 — восстание в случайно выбранной провинции
1002 — религиозные беспорядки
1003 — еретики
1004 — подарок государству
1005 — временное помешательство
1006 — совершенный министр
1007 — скандал в суде
1008 — волна мракобесия
1009 — исключительный год
1010 — новые колонисты
1011 — дипломатические подвижки
1012 — дипломатическая слава
1013 — динамизм в колониях
1014 — неожиданное исследование
1015 — новые торговцы
1016 — чума
1017 — реформа армии
1018 — реформа флота
1019 — энтузиазм в армии
1020 — энтузиазм во флоте
1021 — сельскохозяйственная революция
1022 — разрушительный пожар
1023 — хорошая государственная политика
1024 — плохая государственная политика
1025 — духовенство несчастно
1026 — люди искусства несчастны
1027 — крестьяне несчастны
1028 — торговцы несчастны
1029 — новый минерал
1030 — политический кризис
1031 — коррупция
1032 — снижение цен
1033 — дипломатическое оскорбление
1034 — фортификационные работы
1035 — банк
1036 — обмен валюты
1037 — торговая компания
1038 — восстание в колониях
1039 — восстание еретиков
1040 — исследователь
1041 — конкистадор
1042 — дворяне
1043 — катастрофа торговой компании
1044 — внутренняя торговля
1045 — появление метеора
1046 — пожарное законодательство
1047 — святой совершает чудо
1048 — медицина
1049 — вражда среди дворянства
1050 — дворянство объединяется с иностранными силами
1051 — убийство
1052 — передача функций церкви дворянству
1053 — продажа политических должностей
1054 — создание компании-монополиста
1055 — дворянство требует повышения пенсий
1056 — выдача лицензий на экспорт
1057 — требование отдать территорию
1058 — постройка военных городков
1059 — дворянство требует возвращения старых прав
1060 — города требуют возвращения старых прав
1061 — неисполнение законов
1062 — буржуазия требует привилегий
1063 — появляется итальянский инженер
1064 — появляется иностранный инструктор по бурению
1065 — построить Great Palace
1066 — торговец индульгенциями
1067 — философ-бунтовщик
1068 — ересь в провинции
1069 — спор по поводу границ
1070 — гонения на торговцев
1071 – демографический взрыв в провинции
1072 — петиция о компенсации
1073 — оказать помощь дворянству
1074 — поддержка диссидентов за рубежом
1075 — возрастает конкуренция в международной торговле

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Во время игры нажмите клавишу [~], чтобы вызывать консоль и введите команду: **sv_cheats 1**. Теперь можно вводить коды:
god — режим Бога
noclip — возможность проходить через стены
undying — 999 брони, 999 здоровья
cg_thirdperson 1 — вид от 3-го лица
notarget — стать невидимым для врагов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru



Иногда мне кажется, что основной проблемой ведущего рубрики является не собственно ведение рубрики, а сочинение традиционных вступлений. На тридцатом–сороковом выпуске фантазия истощается и начинается творческий кризис. Или, точнее, идейное голодание. Что бы еще такое написать, что бы было читаемо, информативно и, конечно же, оригинально... С этим вопросом я обратился к своему коллеге, ведущему «ОС» в Official PlayStation Russia, Саше Щербакову, и был поражен мгновенным ответом, содержащим как раз искомое вступление к выпуску. Сергей Довлатов писал: «На бумаге я пишу все, что угодно. Но вслух, перед людьми...». Здесь, видимо, обратный случай. Эту поучительную историю вполне можно считать законченным вступлением, и перейти, таким образом, непосредственно к вашим письмам.

MIRROY

Привет, издатели СИ.

Давненько не читал я ваш журнал. По каким причинам, писать не буду, важно только, что буквально на днях в руках оказался самый что ни на есть свежий номер за декабрь года ушедшего (24(105) для точности.). Собственно, поэтому и засел писать: изменения в журнале кое-где приятно (а кое-где и не очень) изумили или просто не оставили равнодушным.

Сначала хорошее – диск! Тут и новый (для меня) интерфейс: загружается быстро, много места на экране не жрет и все строго так... приятно, в общем. Всего четыре демки, но стоящие, как раз тех игр, которые ждут или, по крайней мере, которые относительно новые и у всех на слуху. Другое дело, что творение некогда гениального (давно это было) Сида Мейера, мягко говоря, оставило равнодушным. Может, кому и понравится...

Но в неоднозначном отношении к симулятору гольфа уж точно не ваша вина. Порадовало видео! Не то чтобы я был большим поклонником приставочных файтингов, но стильный ролик DoA посмотрел с удовольствием, а тут еще Star Wars. И это есть правильно – не останавливаться на том, что только игровое или компьютерное, а показывать еще и просто красивое (это я о ролике). Правда, в будущем, видимо, слова кино и компьютер будут почти тождественны.

Ну, статьи... Хороши и по делу. А вот за карты Red Alert ГРОМАДНОЕ СПАСИБО!

Ну не то чтобы они много весили в мегабайтах, а просто я, хоть и поклонник, не всегда успеваю уследить за всеми официальными и неофициальными примочками к моей любимой игрушке. Кстати, короче, пришлось.

Ну и теперь журнал (в комплекте с диском:)). Хорошая статья о презентациях XBOX и Игрового Кубика, их конкуренции. С интересом изучил, чем занимается горячо обожаемая мной Nival, что шедевральненого опять готовит.

А что это у вас там наверху в каждом обзоре ссылочка? Надпись «Дополнительная Информация» и дли–и–нный адрес. Я сначала долго удивлялся, кто в здравом уме будет вводить с клавы этот адресок, пыхтя и боясь ошибиться. А потом вспомнил свои собственные мучения при посещении вашего сайта.... Да, хочу пожаловаться! Все у вас там красиво, все информативно. Только грузится минуты три с моей паршивой 28Kb связью. В чем дело?! Почему при клике на каждую новость сначала долго меняется баннер сверху, потом перегружается меню и, наконец, появляются все долгожданные три строчки собственно новости. На прекрасном голубом фоне! Минута на строчку! Что же, нельзя все новости (и приставочные, и PC Games, и железные, но короткие) объединить, чтобы все они при одном клике сразу вываливались? Может, и дольше грузиться будет, но зато со всей информацией познакомлюсь, а не придется вновь возвращаться на главную и вновь перезагружать все менюшки только потому, что меня еще нечто волнует, а по-другому попасть нельзя.

Теперь у каждой более-менее сносной игры в Review висит эдакая плакатина: серебро, золото или платина (стихи, однако!). Весьма симпатично,

Ответы на кроссворд, опубликованный в номере 03(108).

По горизонтали: 2) Snowball. 4) Screenshot. 6) FAQ. 9) Warcraft. 11) Empires. 12) GeForce. 14) HTML. 15) Modification. 18) Comanche. 21) Etherlords. 22) Pentium. 24) Pokemon. 26) Kali. 28) Internet. 29) Cheater. 30) Sims. 33) Barbarian. 34) Yuri. 36) Windows.

По вертикали: 1) Gamer. 3) Linux. 4) Starcraft. 5) Tetris. 7) Quake. 8) Wallpaper. 10) Keyboard. 12) GameCube. 13) Patch. 14) Hacker. 16) Checkpoint. 17) Kaspersky. 19) Croft. 20) Voodoo. 23) Bot. 25) Unreal. 27) ICQ. 31) Mario. 32) Carmack. 35) Ping.

но вот комментарии «Игра, которая войдет в историю» или «Игра, которая вас ошеломит»... Громко сказано, в общем. Хотя кто знает?

Не могу не коснуться весьма...гм... больного момента журнала. Что-то он у вас, господа создатели, стал напоминать средней попсовости сайт или даже хуже. Я о рекламе. Ну, неприлично просто занимать до трети места в и так не самом крупном журнале этой, говоря по-русски, мурой!

Страшно до жути, что скоротечно появится еще пара приставок, а ваше издательство выпустит еще пару журналов! Это же в СИ места играм совсем не останется! Будет только «E-shop предлагает» и «Total DVD». Смех сквозь слезы: только вышел XBOX, а у вас уже на полстраницы его фото и скромненькие четыре игрушки, каждая по 2000 деревянных. Любопытно, кто-то покупает? В стране без излишков долларовой массы и предрассудков касательно пиратской продукции? Ну, может только в Москве...

Между прочим, обилие всякой рекламы наводит на мысли о другой болезненной для «Страны» теме, о том, что она все-таки выходит два раза в месяц. У вас там что же, материала не накапливается и вы для своих ста страниц рекламируете бритвы, радиостанции, каналы и жвачку (ну и игры)? Так получается.

Mirroy (Mirroy@yandex.ru)

Сразу хотелось бы обратить внимание критиков диска на это письмо. К слову сказать, это далеко не единственные положительные замечания о CD. Что касается замечаний о работе сайта, то их логичнее было бы адресовать нашему web-master'у. Тем не менее, попробуем прокомментировать некоторые из них. Во-первых, новости можно открывать в новом окне – собственно, в этом нет ничего сложного или не удобного. Кроме того, хотим обрадовать всех наших читателей, в скором времени, сайт будет грузиться значительно быстрее: мы планируем расширение канала. По поводу рекламы... Ну, столько уже было сказано... Могу повториться, если количество рекламы превышает установленный журналом лимит, пропорционально увеличивается размер журнала. По-моему, это логично и справедливо. Кстати, этот номер разросся аж до 120 полос – комментарии излишни.

ИНКЕР КОНСТАНТИН

Привет СИ!

Хотел бы поговорить об интересной тенденции в ваших статьях. Из номера в номер я читаю что-то типа: «...Графика – супер, игра (соответственно) супер!...» (И не играет роли,

что под игрушку надо всего-то GeForse2 (или 3) мегов эдак 256 RAM, ну, и соответственно P-3/999 MHg). И еще: «...создатели игры игнорируют достижения прогресса и остаются поклонниками спрайтовой мазни...» Я, конечно, огрубил, но в целом дело обстоит именно так. С каких пор графика стала главнейшим критерием для игры? Я сам, например, фанат Fallout, который не отличается притязательными системными требованиями. Но с 1996 года эта игра продается. (У меня в городе постоянно есть и 1-я и 2-я части), а о многих «графика-супер» забывают через месяц. Кстати, жанр RPG сейчас весьма популярен. То и дело выходят всякие новые «графика-супер» ролевушки (Summoner, Blade of Darkness и т.д.) Но в них безумно скучно играть. Да – кровь льется потоками и остается на плаще, да – тени бегают как живые (аж, страшно!); вот только на 3-4 день, а иногда раньше, игра начинает надоедать и в конце концов ложится на полку, где и тухнет. Я не хочу показаться противником 3D в целом – нет. Для shooter`ов и action`ов графика очень важна. Да ведь только там графика – основной выигрышный момент (огонь в Wolfenstein выше всяких похвал). Но для игр с сильной сюжетной линией (RPG) графика отходит на второй план. В таких играх главное – атмосфера, дух, сопереживание. А в RPG типа «графика-супер» это подменяется сглаженностью 300 текстур меча и бликами на воде. Я был бы рад поиграть в ролевушку с отличной графикой и мощным сюжетом (Может Final Fantasy X), но на PC я таких игр не знаю. Кстати, после просмотра фильма Final Fantasy у меня осталось впечатление, что это долгое intro и вот-вот все действо и начнется. Вот только фильм стал еще одним «шедевром» типа «графика-супер».

Хотел бы предложить пару вещей:

❶ Нельзя ли писать на какой машине тестировалась игра.

❷ На сайте www.static-thegame.com лежит дема новой игры, которая может стать приемником Fallout`a. Вот только весит она 130Mb. Скрины – загляденье, менюшки флэшэвые – красота, но вот только я эти 130 мегов качать не смогу физически. Так что прошу вас поместить эту демку на ваш диск. Не пожалеете. Я много о Fallout играх знаю – Static то, что надо.

Не смотря ни на что, ваш читатель

Инкер Константин aka Colt[BFS].

Метко подмечено, в общем-то. Правда, особого повода для беспокойства, я, откровенно говоря, не вижу. Действительно, сейчас очень много внимания уделяется, прежде всего, графике. Но... виной сему не прагматичные журналисты (хотя наверняка бывают и исключения), а собственно новые веяния индустрии. Вопрос на засыпку: сможете ли вы назвать хотя бы 5 вышедших за последнее время игр, которые находились бы на высоком технологическом уровне и при этом не представляли собой ровным счетом ничего стоящего? А обратных примеров великое множество... Другое дело, что устаревшая графика все равно никак не считается показателем собственно игровых достоинств продукта. Конечно, можно вспомнить достаточное количество «пустых» проектов, которые пытались выделиться за счет современных (не высокотехнологических, а именно современных) графических спецэффектов. Но такие игры появились еще во времена первых акселераторов на базе процессора 3Dfx.

1. Обязательно подумаем – предложение весьма интересное.

2.К сожалению, нам удалось выяснить, что Static... как бы это сказать, чтобы не обидеть фанатов Fallout'a... представляет узкосудебный интерес. По крайней мере, даже на диске 150 мегабайт для этой игры многовато — со всеми претензиями можете обращаться к скупому на мегабайты редактору диска.

КОНКУРС !!!

Некоммерческое Партнерство Поставщиков Программных Продуктов (НП ППП) объявляет конкурс на текст и логотип товарного знака для рыночного продвижения и защиты от пиратства продукции членов НП ППП. Участникам конкурса предлагается разработать единый для всех членов НП ППП торговый знак — что-нибудь типа «Хороший софт» или «Лицензионный софт» с красивым логотипом. Фантазия не ограничивается, но знак должен быть лаконичным, позитивным, радостным, светлым (в моральном плане).

Выбранный по итогам конкурса товарный знак планируется зарегистрировать в РосПатенте как собственность (торговую марку) НП ППП. Все члены НП ППП смогут его использовать на упаковках программных продуктов и на своих рекламных материалах (реселлеры, например, могут использовать на вывесках) бесплатно до тех пор, пока состоят в НП ППП.

Свои предложения (текст в теле письма, изображение в формате TIF) просьба присылать по электронной почте на адрес appp@appp.ru с пометкой «Конкурс». Конкурс продлится до 28 февраля 2002 года, а его итоги будут подведены на общем собрании НП ППП в марте 2002 года. Для трех победителей конкурса предусмотрены денежные призы от НП ППП в размере 1000 у.е. — за первое место, 500 у.е. — за второе место и 300 у.е. — за третье место. Вручение призов будет происходить после ускоренной проверки на чистоту регистрации товарного знака.

За поднятую проблему и полезный совет автору письма полагается традиционный приз от компании Schick. Для того чтобы получить его, Константину aka Colt[BFS] придется связаться с нами по адресу vika@gameland.ru.

КОСТЯ СЛУЦКИЙ

Здравствуй, дорогая редакция «Страны Игр». Сегодня, холодным январским вечером, когда снег пеленает дороги и звезды тускло мерцают в небе, я решил написать Вам письмо. На глаза попалось упоминание о «Civilization III». Я вспомнил ту первую, с которой все начиналось... Вспомнил, как я осваивал основы правления централизованным государством, и снова задал себе вопрос: что заставляет меня снова и снова вспоминать и играть в такие игры как X-Com, Civilization, WarCraft II? Почему то же самое не случается с современными играми? Неужели иссякли идеи среди разработчиков? Боюсь, что да... Конечно та же «участь» постигнет StarCraft и... пожалуй все. Безоговорочных шедевров я больше не назову. Хорошие игры есть: Emperor: Battle for Dune, Red Alert 2, Arcanum... Но это лишь игры. При упоминании игры лично у меня не возникает никаких смешанных или глубоких чувств. Да, я провел немало часов за каждой из этих игр, но, пройдя их раз, второй – уже не тянет. Повторю еще раз, что я говорю лишь от своего имени, хотя и имею наглость называть его авторитетным, так как играю уже более 10 лет и, хочется верить, что это хоть чего-то, но стоит.

Как это ни печально, но сегодня много больше внимания уделяется отнюдь не игровому процессу, а скорее графическим возможностям и эффектам; более того, случается так, что за усовершенствованием графики, забывается про игру вообще: X-Com Enforcer. Конечно, обидно, что лишь несколько команд разработчиков еще способны выдавать какие-то свежие и интересные идеи. Я могу с уверенностью сказать, что на сегодняшний день только Blizzard выпускает исключительно качественные и выдающиеся проекты. Не восхищаться ими невозможно. Я надеюсь, что, находясь на гребне волны, они не выберут путь, подобный EA, и не станут использовать свою славу, не вкладывая никаких усилий.

На этом мое лирическое отступление закончено, и я хочу задать несколько вопросов и внести несколько предложений:

1. Я хотел бы приобрести несколько игр на www.e-shop.ru, но я не знаю, каким образом я получу их и сколько это будет стоить. Я понимаю, что это не совсем Ваш профиль, и, тем не менее, ответьте, пожалуйста, (я живу в Харькове, на Украине);

2. Почему бы Вам ни сделать несколько выпусков журнала, посвященных фирмам?

Моя личная просьба к Вам: старайтесь поменьше употреблять современные выражения, дабы не уподобляться сегодняшней, отнюдь не прогрессивной, моде.

Еще раз подчеркну, что все вышесказанное это мое субъективное мнение, кто не согласен – пишите на thunderk2002@yahoo.com. К сожалению, не обещаю, что отвечу всем.

Искренне Ваш Костя Слуцкий, Thunder.



Итак, мы вернулись к старой, как мир, теме. Все стало хуже, не стало шедевров и все такое прочее... Авторитетно заявляю, что игры действительно изменились. Однако сказать, что они сейчас хуже, чем раньше, я лично никак не могу. Да действительно, лет эдак 18 назад мы играли по-другому. И 10 лет назад все было иначе. И лет через 5 все будет по-другому. Это, в общем, неизбежно. Кумиры хороши тем, что они устаревают. Если было бы иначе, игровая индустрия просто-напросто бы не прогрессировала. Так ситуация видится мне. Любопытно, конечно, было бы ознакомиться с мнением других читателей.

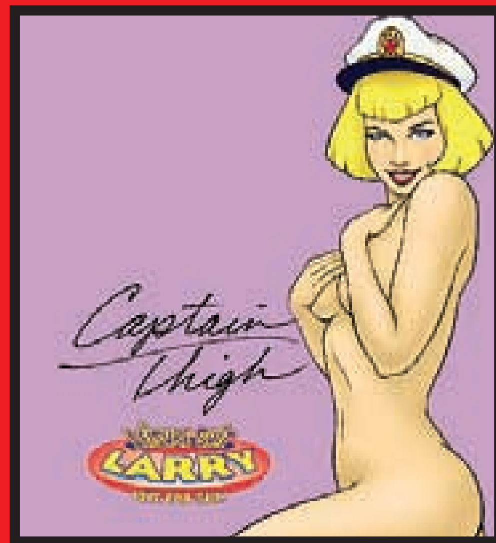
1. Чтобы узнать все это, необходимо зайти

В СЛЕДУЮЩЕМ СЕКСИ-НОМЕРЕ:

ИГРЫ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ МАЧО

Сериал Leisure Suit Larry – похождения самого культового и самого любвеобильного героя.

Generation neXXXt выбирает – взрослый взгляд на “взрослые” игры, без купюр и цензуры!



НАШИ МИРЫ
Вселенная Warhammer – заглянем в кузницу, где неустанно гремит “Боевой Молот”.

НАШИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Геймерский словарь – заключительная часть технологического справочника.

НАШИ ПРЕЗЕНТАЦИИ

Рубрика “Фэндом” – узнайте мнения настоящих фанатов о самых необычных играх... А что это за девочка? И где она живет?

НАШЕ ЖЕЛЕЗО
Собираем компьютер – идеальная конфигурация, подобранная специально для вас.

А ТАКЖЕ
Десятки лучших игр в разделах Hit, Preview, Review и Tactix... и многое другое!

CONTENT #04 (109)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Space Empires IV Gold;
NASCAR Racing 2002 Season

ВИДЕО
Chaser;
Darkened Skye;
Vampire Night (3 ролика);
Armored Core 3;
Space Channel 5: Part 2;
The Lord of the Rings;
Metroid Prime;
Tony Hawk’s Pro Skater 3;
Wildarms 3;
Jet Set Radio Future;
Resident Evil: Ground Zero

СТАТЬИ
FIFA Series;
Ultimate Paintball Challenge

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Записи игр Starcraft: Brood War (43 демки);
M.A.M.E.;
«Казаки» – Редактор карт и миссий

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 20 статьям номера;
Wallpapers Medal of Honor: Allied Assault (6 шт.);
Wallpapers O.R.B. (7 шт.);
Wallpaper Sega;

Wallpapers Warlords Battlecry II (8 шт.);
Warlords Battlecry II Music (2 темы)

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament – Strike Force 1.70;
Unreal Tournament – Tactical Ops v.2.2.0;
Unreal Tournament: Tactical Ops – Official Map Pack 1;
Unreal Tournament: CTF-FIFA;
Unreal Tournament: CTF-FinalFace;
Unreal Tournament: DM-Outland

ПАТЧИ
Unreal Tournament v436 Patch;
Ил-2 Штурмовик v.1.03a;
Beach Head 2002 v1.0;
Comanche 4 v1.0.1.13;
Europa Universalis 2 v1.02;
Intensity XS v1.5;
Kohan: Ahriman’s Gift v1.3.2;
Max Payne v1.05;
Medal of Honor: Allied Assault v1.10;
Midtown Madness 2 v1.1;
Moto Racer 3 v1.1;
Operation Flashpoint v1.42;
Real War v1.5;
Return to Castle Wolfenstein v1.1;
Search and Rescue 3 v1.01;
Starships Unlimited: Divided Ground v1.1;
Tropico v1.07

CD

Рекомендуемые системные требования: P2-300, 64 Mb RAM, 8x CD-ROM



на сайт http://www.e-shop.ru, и ознакомиться с условиями приобретения игр online. Если возникнут вопросы, ты можешь связаться с менеджерами магазина – на все конкретные вопросы получишь исключительно конкретные ответы.

2. В общем, практически в каждом номере «Страны Игр» есть статьи, посвященные той или иной игровой компании. Обещаем и в будущем продолжить публикацию аналогичных материалов. Посвящать же компаниям целые номера... На наш взгляд, это чересчур.


JETWAY
JW
БРОСЬ ВЫЗОВ НЕВЫПОЛНИМОЙ МИССИИ!
БРОСЬ ВЫЗОВ СКОРОСТИ!
Каковы особенности материнских плат
Jetway P4 845DBA / 845DBAL ?
845DBA / 845DBAL
• Чипсет Intel 845D / Socket 478, поддержка 400MHz FSB
• Поддержка 2x DDR 266
• Встроенная сеть RT8100BL (845DBAL) и звук AC97'
• Трехфазный стабилизатор цепи питания процессора
• Восстановление утерянных данных утилитой Recovery Genius
• Наличие 5x PCI, 1x CNR и 1xAGP, 4x USB
• Мониторинг CPU, температуры и напряжения системы, скорости вращения вентилятора
S450/ S450L
• Чипсет SIS 650 / Socket 478, поддержка 400MHz FSB
• Поддержка 2x DDR 266
• Встроенный 256–бит 3D видеоадаптер на базе SiS 315
• Трехфазный стабилизатор цепи питания процессора
• Встроенная сеть PHY (S450L) и звук AC97'
• Восстановление утерянных данных утилитой Recovery Genius
• Наличие 3x PCI, 1x CNR и 1xAGP, 6x USB
• Мониторинг CPU, температуры и напряжения системы, скорости вращения вентилятора
TFT LCD MONITOR
High resolution TFT
VGA CARD
n-Vidia Geforce2, 3, M64
SIS 315, ATI Radeon
FAX/MODEM
Internal, External
USB modems
JETWAY INFORMATION CO., LTD. www.jetway.com.tw
Distributor in Moscow
Atlantic Computers
Tel: 095-240-2097
Distributor in St. Petersburg
AXIOMA
ELKO
ELKO GROUP
ELKO Msc, tel:(095)234-9939 Distributor in Moscow
ELKO SPb, tel:(812)320-6336 Distributor in St.Petersburg
Alpha Computers S-Peterburg (812) 320-80-80
RIM S-Peterburg (812) 327-20-20
TRIVIUM S-Peterburg (812) 327-78-77
Kvesta Novosibirsk (3832) 33-24-07
Formoza Ekaterinburg (3432) 59-18-68
TechnoGroup Ekaterinburg (3432) 75-65-66
NTP VTI Omsk (3812) 23-33-77
Vist Computer Moscow (095) 159-40-01
JETWAY

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул. Стартовая, 35;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
ул. Советская, 36

Барнаул
ул. Деповская, 7

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;

Жуковский
ул. Гагарина, 24;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79;

Истра
ул. Ленина, 23;

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;

Казань
Сибирский б-р, 20;
ул. Баумана, 88;

Калуга
ул. Кирова, 7/47;

Калининград
пл. Победы, 4;

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;

Киев
ул. Терещенковская, 13;

Киров
ул. Московская, 12;

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;

Курск
ул. Ленина, 11;

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б

Ульяновск
ул. Совестская, 19, к.201

Уфа
пр. Октября, 33/1;

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. Краснодонцев, 45;
пр. Победы, 95;
пр. Победы, 125;
ул. Металлургов, 30
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
ул. Аммосова, 4/1, к 88;

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

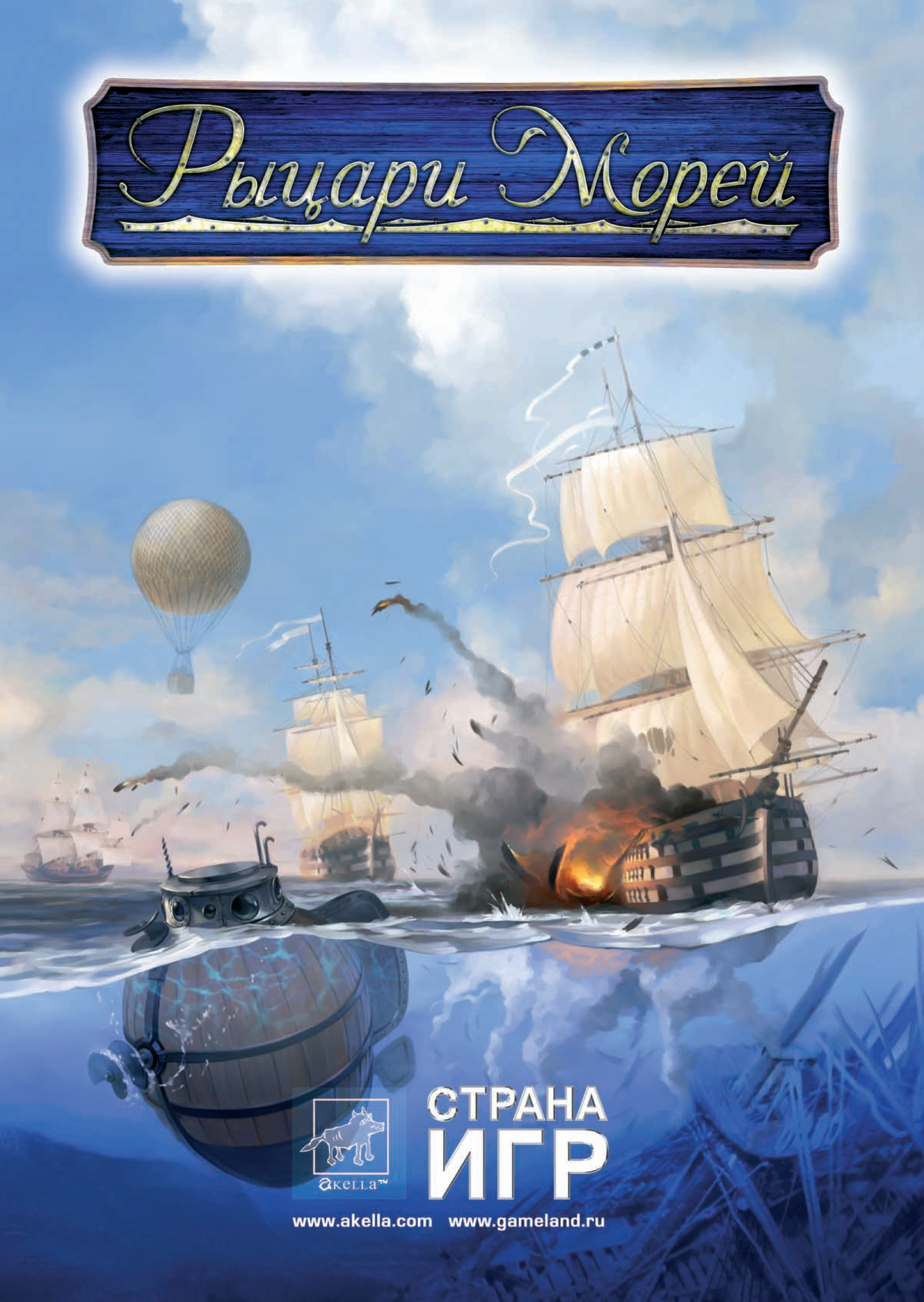
а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


SERIOUS SAM
КРУТОЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ
Русский перевод
под редакцией
ст.о/у Goblina
СТРАНА
ИГР


Рыцари Морей
СТРАНА
ИГР
Akella™
www.akella.com www.gameland.ru